1989年3月24日発行(毎月2回第2・第4金曜日発行)第4巻第5号通巻71号　昭和61年10月27日第三種郵便物認可

第2・第4金曜日発行

ファミリーコンピュータ™ ゲームマガジン

マルカツ 勝ファミコン

ファミコン、ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

ウィザードリィII
特別付録 攻略ガイド

ドラゴンクエストIV
初公開! 作戦コマンド・システム

最新ゲーム先取り紹介
- 天地を喰らう
- シャドーゲイト
- 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
- ホーリー・ダイヴァー
- オペレーションウルフ
- 光GENJI・ローラーパニック

特別とじこみ
ドラゴンスピリット攻略ポスター
エリア1〜4マップ公開

最新ゲーム徹底攻略
- ファミコンジャンプ
- じゃじゃ丸忍法帳
- ジーザス
- 松本亨の株式必勝学II

特別定価 340YEN

3月24日号VOL.5

KONAMI

ファミリーコンピュータ用カセット

超集積野球ソフト

がんばれペナントレース!™

© KONAMI 1989

早く「がんペナ」が欲しい。すぐにでもお店へ行きたい。けど練習あるんだもんなぁ。

一番人気の超集積野球ソフト「がんペナ」が発売され、街はフィーバーしている。全国のファンが「トレードだ!」「年俸アップだ!」と叫ぶ声が聞こえる。しかし、野球の練習とか、お家の手伝いとかで、まだ買いに行けない人もいる。サルもいる。そんな人は早く、お店に行った方が良い、とアドバイスしたい。●ペナントモード、エキサイティングモード、ウォッチモードなど5つのモード●自分のチームをペナントモードで強くして、エキサイティングモードで友達と対戦●試合に勝てば興行収入がもらえる球団経営シミュレーション●外人獲得、選手トレードでチームを強化●パスワードで友達のファミコンへ遠征試合●先発打順や守備位置シフト、コンバートなど自由自在●乱闘は専用画面あり●12球団プラス、ゴエモン隊、黒子隊●3タイプの打者、投手、解説者、ファインプレー可能●3球場デーゲーム&ナイター●多彩なデモ●「アウト」「セーフ」など声でコール●コナミのキャラ多数友情出演。

★大好評発売中★

15種類の音声合成
5,900円

★次々起こる「がんペナ」現象の数々!

その1 「サンデースポーツパラダイス」現象(ニッポン放送・日曜ヨル6:00)
あの所ジョージさんが「がんペナ」を大変気に入ってしまったため、コナミは“特別所さんバージョン”を制作。所さんは、番組内でスターや有名人と対戦するハラづもりだ。「がんペナ」ファンは、ぜひ聞いてほしい。

その2 船の科学館「がんペナ大会」現象
あの「船の科学館」で「がんペナ」大会が実施される。チャンピオンは豪華景品と名誉を手にすることになる。●日時:3月26日●場所:東京都品川区　船の科学館〈要入館券〉
(お問い合わせ 03-528-1111 船の科学館)

ファミコンカセットやテレホンカードが当たるアンケートハガキつき!
コナミの「がんペナ」など、ファミコンカセットにはいっているアンケートハガキに記入して送ってください。毎月抽選でコナミのカセットが10名様に、テレホンカードが30名様にあたります。(毎月15日〆切)〔1月15日〆切分の当選者〕■ファミコンカセット福島県　橋浦満広くん(11)東京都　熊瀬孝志くん(12)ほか8名の方々■テレホンカード新潟県　丸山真くん(17)栃木県　荒川憲一くん(17)ほか28名の方々、おめでとうございます。

コナミ株式会社　本社　〒101　東京都千代田区神田神保町3丁目25番地　札幌営業所　〒060　札幌市中央区北1条西5丁目2番9号
大阪支店　〒561　大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　福岡営業所　〒810　福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号

●ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

FF
FAMICOM FAMILY

ファミリー コンピュータ用ROMカセット

アイドル八犬伝

財産相続で揺れる大財閥の西園寺家。当主のおばばは三人の孫娘に「この三カ月間、いちばん器量の優れたものに全財産を譲る」と宣言した。大いにはりきる超エリートの姉二人。だが、末娘のエリカにはなんにもない。できることは…!?「そうだ!エリカには歌がある!」さっそくエリカは芸能界に飛びこみ、国民的アイドルスターめざしてガンバルのだが…。そこは裏も表もある芸能界。足をひっぱるヤツがウヨウヨ。その一人が芸能界に巣くう暗黒イロモノ大王なのだ。なんとエリカを誘惑してイロモノタレントにしようとするのだが…。はたして、エリカと七人の仲間たち(八犬士)は、暗黒イロモノ大王の魔の手から逃れることができるのだろうか。

エリカはアイドルへの階段を無事に昇れるのか!さあ!キミも応援してほしい!!

かわいいエリカちゃんのために…

うれしいじゃ〜ん!

ぼくには西園寺エリカがいる!

予価 6,000円
7月発売予定

株式会社 トーワチキ
〒101 東京都千代田区岩本町2-18-14
藤井第一ビル TEL(03)864-7230(代)

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ゲームが物語を生んだ!!
ファミコンゲームから生まれた
新感覚ファンタジーノベル
ついに誕生！
フリオニール、マリア、ガイ、
そしてレオンハルトが、今甦る!!
これはもうひとつのF・FIIだ!!!
ファイナルファンタジーII
―夢魔の迷宮―
4月上旬発売
ファミコン界最強タッグ
作／寺田憲史
絵／天野喜孝
が贈る
BUNNKO版
桃太郎伝説
さくまあきら 原案 沙藤樹 作
～BUNNKO版～
桃太郎伝説
原案・さくまあきら、作・沙藤樹で、
あの『桃伝』がコミカル文庫として
生まれ変わりました。絶対に笑える、
もうひとつの『桃太郎伝説』です。
好評発売中
420円
角川文庫

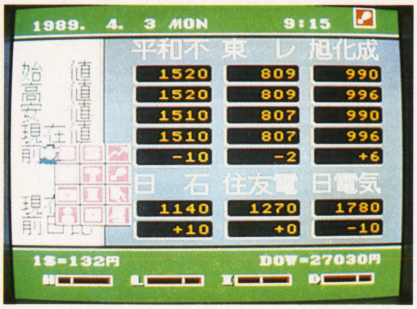
ファミリーコンピュータ ゲームマガジン

マルカツ 勝ファミコン

第5号 もくじ

（1989年３月24日発行）

20



32

8▶ 今月のニューゲーム
新作カレンダー
'89.3/10〜3/23

10▶ 最新ゲーム先取り紹介
SUPER ドラゴンプレス

10▶ 光GENJI・ローラーパニック
12▶ オペレーションウルフ
14▶ ホーリー・ダイヴァー
16▶ シャドウゲイト
18▶ 蒼き狼と白き牝鹿　ジンギスカン
20▶ 天地を喰らう

22▶ 最新ゲーム徹底攻略
HOW TO WIN

22▶ ファミコンジャンプ
26▶ じゃじゃ丸忍法帳
30▶ ジーザス
32▶ 松本亨の株式必勝学Ⅱ
36▶ ドラゴンスピリット

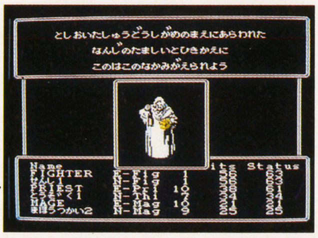
45▶ RPG＆AVGをドドーンと解析！
スケルトン甲田の おまかせQ&A
『危険な二人（後）』

48▶ 基本から実践まで
キャプテン靖国とキャティ市ヶ谷の SLG講座
SDガンダムワールドマップコレクション

54▶ みんなの“ごきげん”読者ページ
きくちゃん・どんちゃん ごきげんファミコン
ごきげんアイテム55／ごきげんピカソ56／ごきげん横町57キクドン冒険記57／格闘場クイズ！57／ごきげん応援団58／ほか

特別付録

ウィザードリィⅡ ［攻略ガイド］



“初心者にもわかりやすく”。それがマルカツのモットー。アイテム93種＆モンスター63種のデータ他、攻略に必要なノウハウを満載!!

特別とじこみ

1 71▶ 初公開！作戦コマンドシステム **ドラゴンクエストⅣハンドブック**
76▶ **平成ドラゴンクエスト探偵団**

2 39▶ **ドラゴンスピリットマップポスター**

63▶ ファミコンデータがバッチリ!

マルカツ データバンク

新作ソフト体温計(64)/レビュースペシャル(ハイドライド3(66)/里見八犬伝(68)/ゾイド2(69))/ヒットチャート(70)/チャートレーダー(80)

82▶ 最新オモシロ情報海賊

シンドバッドクラブ

トーク:山中すみか(82)/アイドル、アニメ、映画(83)/映画『ガンヘッド』制作レポート(84)/グッズほか(86)

87▶ 衝撃のハイパーRPGコミック

魍魎戦記 MADARA 摩陀羅

103▶ 一歩進んだゲームマニアのためのページ

(勝)ゲームリーグ

104▶ (勝)エンジン/コブラほか
108▶ (勝)メガドライブ/移植ソフトベスト8
109▶ (勝)パソコン/スタートレーダー
110▶ (勝)ゲームボーイ/最先端BOYS集合!

113▶ キミもスペシャルMACをかせごう!

ウラワザ警備隊

126▶ 新作情報満載!

ドラゴンプレス

126▶ スウィートホーム
127▶ 激亀忍者伝/燃える! お兄さん
128▶ スーパーチャイニーズ2/ほか
129▶ 脱獄/ほか
130▶ ウルトラベースボール/ほか
131▶ プリンセスがいっぱい/ほか
132▶ パット・パット・ゴルフ/ほか
133▶ マインドシーカー/ほか
134▶ ドラプレ新聞
135▶ インフォメーション
136▶ 発車時刻表

111▶ 絶好調連載中! 人気コラム

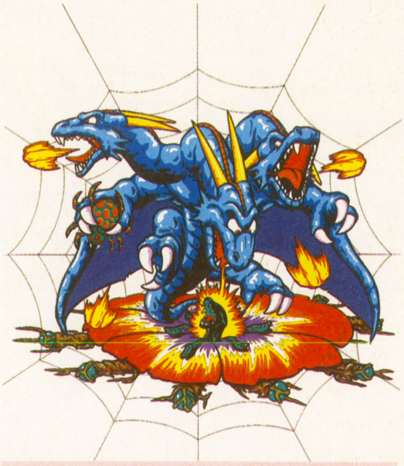
111▶ さくまあきらの100万メガ馬力
112▶ 勝手にスーパーファミコン

59▶ アンケートに答えてプレゼントをもらおう 愛読者アンケート
60▶ MACカードを集めたら
61▶ MACカード
124▶ 新・帰ってきたボツハガキ

(勝)ファミコンからのお知らせ

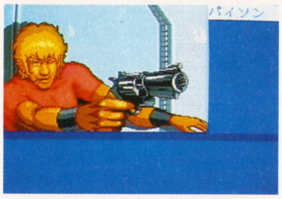
ウラ(勝)電話局……123
次号予告……138

82



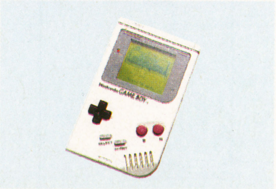
表紙イラスト/早川茂喜
表紙デザイン/関野邦章(12 to 12)
タイトル/高木和雄
製版/清水 治(大日本印刷)

104

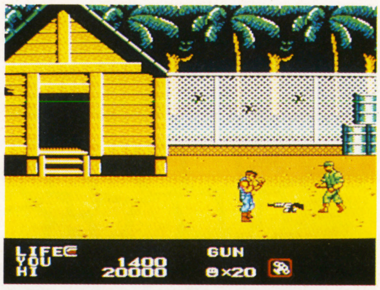


106

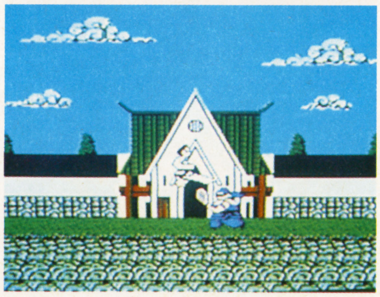
110



129



130



《GAME INDEX》

※アイウエオ順

アイドル八犬伝……132
蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン……18
ウィザードリィII……64
ウィロー……133
ウルトラベースボール……130
SDガンダムワールドマップコレクション……48
オペレーションウルフ……12
がんばれゴエモン2……122
がんばれ ペナントレース!……65,116
キャプテンED……132
グラディウス……120
グラディウスII……119
激亀忍者伝……127
魁!! 男塾……65
里見八犬伝……68,120,122
ジーザス……30
シャドウゲイト……16
じゃじゃ丸忍法帳……26
スウィートホーム……126
スーパーチャイニーズ2 ドラゴンキッド……128
スーパーマリオブラザーズ3……117,118,121,122
スペースシャドー……64
ゼビウス……123
ゾイド2……69
ダウンタウン熱血物語……131
田代まさしのプリンセスがいっぱい……131
脱獄……129
探偵神宮寺三郎 危険な二人(後編)……45
天地を喰らう……20
ドラゴンクエストIV 導かれし者たち……71
ドラゴンスピリット 新たなる伝説……36
忍者サイゾウ……128
ハイドライト3……66
パット・パット・ゴルフ……132
光GENJI ローラーパニック……10
ビッグチャレンジ! ガンファイター……129
必殺道場破り……130
百鬼夜行……64
ファイナルファンタジーII……117,118,122
ファミコンジャンプ……22
ファミリーピンボール……65
ホーリー・ダイヴァー……14,65
ホワイトライオン伝説……131
マインドシーカー……133
松本亨の株式必勝学II……32
燃える! お兄さん……127
モトクロスチャンピオン……118
ワギャンランド……119,121

今号の新作カレン

MARCH 10

SUN(日)	MON(月)	TUE(火)	WED(水)	THU(木)	FRI(金)	SAT(土)
3/5	6	7	8	9	10	11
					㊖ファミコン VOL.5発売日	
12	13	14	15	16	17	18
					R ローリングサンダー 爆笑！人生劇場 ジーザス ホーリー・ダイヴァー PC アウトライブ	PC 改造町人シュビビンマン
19	20	21	22	23	24	25
	D 光GENJI ローラーパニック PC P☆47				㊖ファミコン VOL.6発売日 R 暗黒神話 ファミリーピンボール	

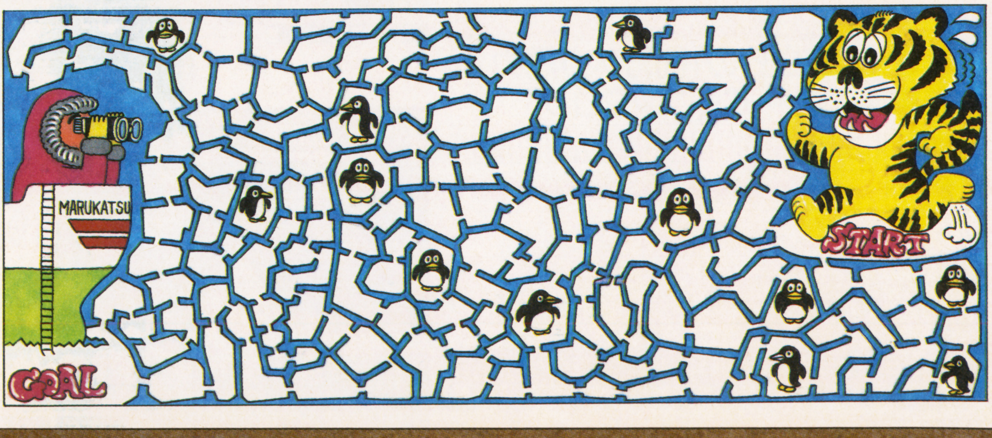
※Rマークはカセット、Dマークはディスク、PCマークはPCエンジン用のソフト。

プレゼントクイズ 南極タイガー

冷たい氷の上にとり残されたトラ1匹。けっきょく南極、どーなるの？

南極探険史上初めての動物探険隊員、トラのヤマナくんは、マイナス80度の世界だというのに、楽しくてあっちこっちとび回っていたとさ。おかげで船が日本へ帰る時間がきたのに、ヤマナくんは迷子になったまま。寒いよ～～ブルブル。

さて、氷の上をつたって船に戻るヤマナくん、無事に船につくまで、ペンギンに何匹出会うだろう？　もちろん同じ氷の上は2度と通れないから、注意してね。



クイズ作成・イラスト／草野公平

■プレゼントの応募方法は59ページを見てください。

ダー

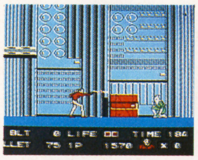
MARCH 23

新作カレンダーで新作ソフトの発売日をチェックしたあとは、このカタログで内容と人気をチェック、買い物の参考にしよう。さらに、下のプレゼントクイズに答えれば、ソフトが当たるかもしれないよ。

ソフトプレゼント カタログ付

3/17 FRI ACT/ナムコ/カセット/¥5,500

ローリングサンダー



特殊工作部隊ローリングサンダーの一員が主人公。ピストルを撃ったり、ジャンプしたりするキャラの動作がリアルなACTだ。

4号P32

前評判ベスト15	前回	今回
	——	——

3名

3/17 FRI ETC/タイトー/カセット/¥5,900

爆笑！人生劇場

人の一生をシミュレートする、イベント盛りだくさんのボードゲーム。知力・体力・つき・ハートの4つのパラメータが人生を左右する。

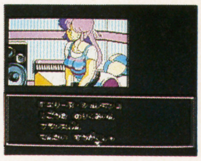
3号P26

前評判ベスト15	前回	今回
	——	14

3名

3/17 FRI AVG/キングレコード/カセット/¥5,900

ジーザス



エイリアンに占拠された宇宙船に潜入し、消えた乗組員の謎を調査せよ。美しいビジュアルで、スリリングなアドベンチャーシーンを演出。

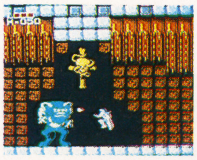
今号P30

前評判ベスト15	前回	今回
	10	9

3名

3/17 FRI ACT/アイレム/カセット/¥5,500

ホーリー・ダイヴァー



人間界から悪魔界まで、全6ステージに不気味なムードがいっぱいのアクション。アイテムを取って、主人公が竜に変身するという趣向も。

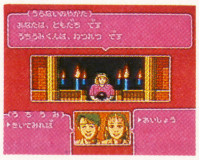
今号P14

前評判ベスト15	前回	今回
	——	——

3名

3/20 MON AVG/ポニーキャニオン/ディスク/¥3,200

光GENJI・ローラーパニック



超人気アイドル・光GENJIのメンバーといっしょに、ローラースケートを盗んだ犯人を追うAVG。メンバーとの相性も占えちゃう。

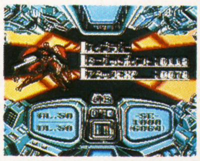
今号P10

前評判ベスト15	前回	今回
	——	——

3名

3/17 FRI RPG/サン電子/¥5,600

アウトライブ



FWというガンダムばりのロボットに乗り込み、3Dダンジョンを進むRPG。地下組織の正体を探り、壊滅させるというシナリオ。

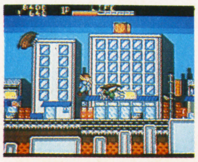
(勝)PCエンジン 4月号P38

PCエンジン

3名

3/18 SAT ACT/メサイヤ(NCS) ¥5,200

改造町人シュビビンマン



2人同時プレイが可能なACTゲーム。ルート選択でアクションシーンの舞台を選び、各ステージに突入。一見コミカルだがゲームは本格派。

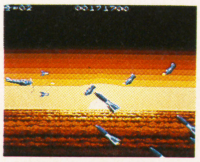
(勝)PCエンジン 4月号P20

PCエンジン

3名

3/20 MON STG/エイコム/¥5,200

P☆47



第2次世界大戦の真っただ中、1機の戦闘機が敵陣深くつき進んでいく。PCエンジンの性能を生かした、大迫力の横スクロールSTG。

(勝)PCエンジン 4月号P16

PCエンジン

3名

キミもドシドシ応募してね！

©(株)ナムコ ©TAITO CORP. 1989 ©キングレコード ©1988 IREM CORP. ©ジャニーズ事務所 ©1989 SUN SOFT ©NCS ©(株)エイコム

最新ゲーム先取り紹介
NEW GAME

大人気アイドルが FCヒットチャートにも登場!!

光GENJI ローラーパニック

ポニーキャニオン
¥3,200
3月20日発売

女の子が絶叫しちゃいそうなソフトが、いきなり登場！　なんてったって光GENJIといっしょにAVGできるんだぜ。こいつはほんとにパニックものだ。

★★★★★★★★★★★★★

大好きなメンバーたちとAVGしちゃおう

ゲームを始める前に、まずアナタの性別（男でもかまいませんっ）、名前、生年月日、血液型を入力しよう。これは、ゲーム中に出てくる占いでのデータになるものだから間違えないように。そして、アナタのパートナーとなってくれる光GENJIのメンバーを１人選んでゲームスタート。これだけで大好きな光GENJIとAVGできちゃうのだ。

⬅ゲーム前に、名前などを入力。ちなみに、生年月日と血液型は彩ちゃんのものではありません。

➡ゲームが始まると、大好きなメンバーとデート気分でアドベンチャー。寄りそう２人の顔がお似合い？

光GENJI 7人が勢ぞろい

⬅諸星和己 昭和45年8月12日生 血液型・A型

⬅大沢樹生 昭和44年4月20日生 血液型・A型

⬅内海光司 昭和43年1月11日生 血液型・A型

⬅赤坂晃 昭和48年5月8日生 血液型・B型

⬅山本淳一 昭和47年2月28日生 血液型・B型

⬅佐藤寛之 昭和45年11月2日生 血液型・AB型

⬅佐藤敦啓 昭和48年8月30日生 血液型・A型

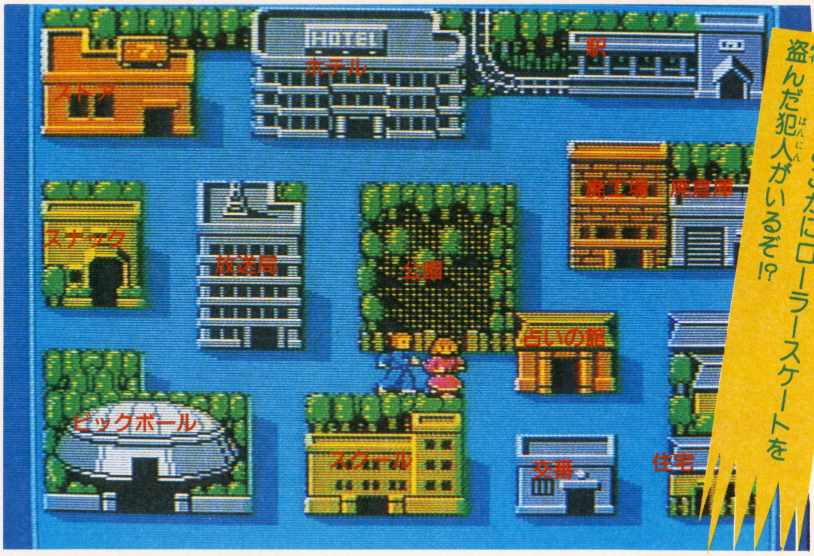
光GENJIローラーパニック………10
オペレーションウルフ………12
ホーリー・ダイヴァー………14
シャドーゲイト………16
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン………18
天地を喰らう………20

©ジャニーズ事務所
※このゲームは書き替えがありません。

盗まれたローラースケートを取りもどせ!!

事件は、光GENJIのビック・ボールでのコンサート当日に起きた。コンサートが始まる前から、ホール前はファンの女の子たちでいっぱい。でも、予定時間が過ぎたのにメンバーたちは姿を見せなかった。ファンたちのざわめきがホール全体を覆うころ、やっとメンバーが姿を現し、そして言った。「ボクたちのローラースケートが盗まれた！　これじゃ、コンサートができない。だれかローラースケートを取り返して!!」ここからアナタとメンバーとの捜査が始まる。

「STAR LIGHT」など光GENJIのナンバーをBGMに、街を巡り犯人を捕えよう。



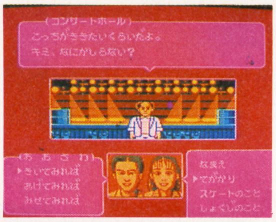
この町のどこかにローラースケートを盗んだ犯人がいるぞ!?

⬆公演開始時間はとっくに過ぎてるのに、光GENJIのメンバーは現れない。

⬆やっとメンバー登場!! と思いきや、思いがけない事件が起きた。

➡ローラースケートを取りもどさないと、コンサートは始まらないぞ。

ビック・ボール



⬅事件の起きたコンサートホール。その名も「ビック・ボール」だ。犯人はいったい誰なのよお、まったく。

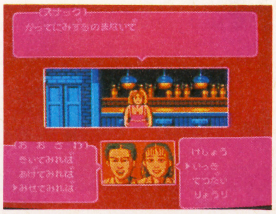
公園

⬅公園には、犬を散歩させるおばさんがいる。オバタリアンは本当のことを言ってるのかな。

放送局

⬅会話は重要だけど、鵜呑みはダメ。会話が表示された時、BGMが変わった人は信用していいぞ。

スナック

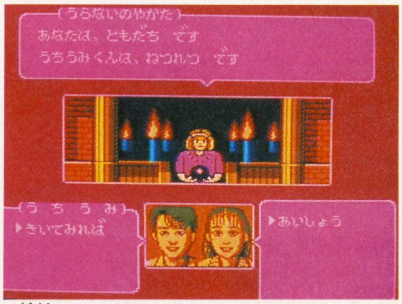


⬅スナックのママさん、ごめんなさい。だって歩き回ってノドが渇いちゃったんだもん。

光GENJIファンが泣いて喜ぶ2つの特典！

特1典 メンバーとの相性が占える

AVGシーンの街にある「占いの館」に入ると、いっしょにいるメンバーとアナタの相性を占ってくれるんだ。これは、ファンにとってはたまらない企画だよね。また、ソフトにも相性占いカードがついていて、これでも相性占いができるよ…。



⬆内海くんが"熱烈"だって！　うれぴーっ。

特2典 メンバーがメッセージを伝えてくれる

光GENJIファンの女の子を好きな男の子に教えちゃおう。このゲームのディスクに、キミのメッセージを入力して彼女にプレゼントすると、光GENJIのメンバーが、そのメッセージを伝えてくれるぞ。これで彼女のハートも……。

⬆これで彼女に気に入られるかも……。

魔法世界に忍び寄る邪悪な影を倒せ!

Holy diver

ホーリー・ダイヴァー

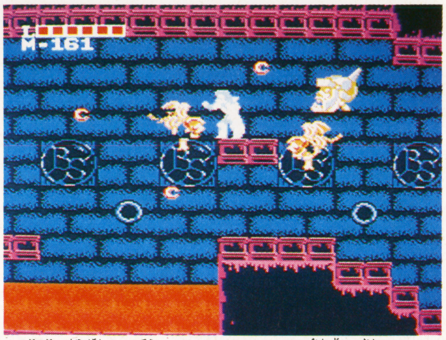
異次元の魔法世界を舞台に、スリリングなアクションシーンが繰り広げられる。薄気味悪い背景の中に次々と出現する敵モンスター…。ホラー&アクションファン必見のソフトだ!

R カセット
アイレム
¥5,500
3月17日発売

舞台は人間世界から悪魔世界へと移っていく

ゲームの主人公・ランディは、魔法世界を統治するクリムゾン王家の子息である。長い平和の時を維持してきた王家であったが、地下帝国の暗黒魔王ブラック＝スレイヤーの魔の手が、その平和をもろくも崩し去った。そして唯一生き残ったランディの復讐劇が始まる。人間世界から中間世界、そして暗黒魔王の潜む悪魔世界まで、全6ステージの道のりを歩むのだ。

⬆ランディは横と真上を攻撃することができる。

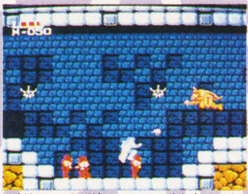


⬆次々と出現する敵キャラたち。かなり難度の高いアクションゲームだ。

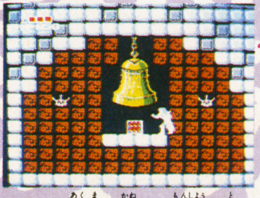
人間世界

STAGE1 呪いの教会

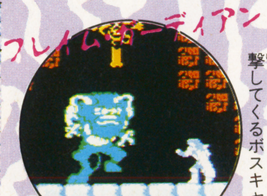
中間世界への入口は、呪われた教会の最上階にある。ボスキャラ、フレイム・ガーディアンを倒すと出現する悪魔の鐘がそれだ。ブリザードという魔法も手に入るぞ。



⬆教会の最上階にある悪魔の鐘をめざして進む。



⬆これが悪魔の鐘だ。紋章を取ると、中間世界へワープする。

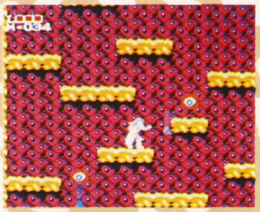


⬅巨大な火の玉を吐いて攻撃してくるボスキャラ。

中間

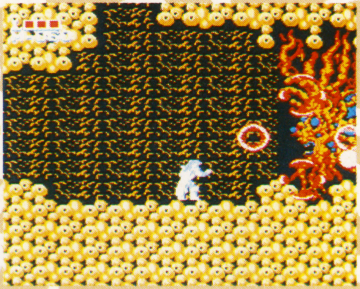
STAGE2 臓物地獄

ステージボス、ウォー・コアの肉体を増殖したものがこのステージだ。むき出しになった臓物の背景が、ゲームの中で1番の不気味さを漂わせている。ランディの生命力を吸い取る血の池や血の滝が障害物となっている。ステージをクリアするとブレイカーの魔法が手に入る。



⬅涙を流しながら攻撃してくるイーブル・アイ。

⬅血の滝がランディの行く手を阻む。ブリザードの魔法を使え。



⬅謎の生命体ウォー・コアと遭遇。

©1988 IREM CORP.

ステージ紹介 潜入・救出・そして脱出!!

スタート時に4つのシーンが選択できる。この中のジャングルをクリアすると収容所に行くことができ、収容所をクリアすると、空港へ行ける。空港をクリアすると作戦終了だ。

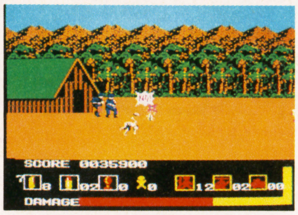
弾薬庫：弾薬 弾薬を奪え！

⬅手前のデカイ敵兵は、目が弱点だ。

⬆弾薬を補給。これで安心してぶっぱなせる!?

このシーンでの目的は、敵の弾薬庫に侵入し、武器、弾薬を補給することだ。敵の構成は、歩兵45、ヘリ7、装甲車5。ヘリの数は多いが、集落のシーンの次くらいにカンタンなステージなのだ。

集落：休息 敵を倒して休息せよ！



⬅誤って住民を撃ってしまった。堪忍してやらあ。

⬆集落を解放。休息、治療して、ダメージ回復!!

敵が占拠している集落を解放する。敵の構成は、歩兵40、ヘリ4、装甲車3だ。このシーンは、ほかのステージをクリアして、ある程度ダメージをくった後に選択する、体力回復のためのシーンだ。

通信所：防害 敵の交信を断ち、増員を防げ！

⬅銃口を向ける敵は、撃て！

➡通信所の破壊に成功！

通信施設を破壊して、救援を呼べなくする。このシーンをクリアしないと、シーンクリアのたびに、敵の出現数が増えることになるのだ。

ジャングル：情報 収容所の位置を聞き出せ

⬅動き回る子供は無視して、哨戒艇を破壊しよう。

⬆ボスを捕えて収容所の位置を聞き出すのだ。

人質を盾に攻撃する卑怯な中ボスが登場するシーン。このボスを倒して、収容所の位置を聞き出すのが目的となる。敵の構成は、歩兵60、哨戒艇8、装甲車8。なかなか歯ごたえのあるシーンだ。

アクシデント!! 移動中 敵に発見された!!

各シーンへ向かう時、ランダムに敵に発見、攻撃されることがある。

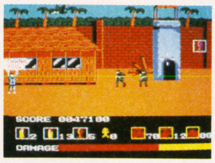
この予想外の攻撃を考慮に入れて作戦を立てる必要があるのだ。

➡ゲームオーバー。でもファミコン版には一回限りのコンティニューがあるぞ！

⬆予定外の敵の攻撃。なるべくエネルギーを消耗しないように……。

情報収集後のルート

収容所：目的 人質は5人！ 救出せよ!!

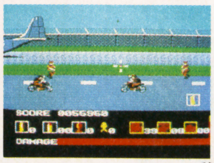


⬆左で礼を言っているのが人質なのだ。

⬆全員救出できたらしめたものなんだけど……。

潜入目的である要人たちが捕えられている収容所。画面をうろつく要人を撃たないように注意して敵兵を撃破する。構成は、歩兵75、ヘリ12、装甲車ナシだ。

空港：脱出 人質を飛行機に乗せて脱出せよ



⬆ラストシーンだけに、敵の攻撃もキツイのだ。

⬆5人のうち、4人の救出に成功したぞ。

捕虜を無事に輸送機に乗せて脱出する。敵の構成は歩兵85、ヘリ11、装甲車4。最後に出現する攻撃ヘリを破壊すると、この任務は終了。

オペレーションウルフ

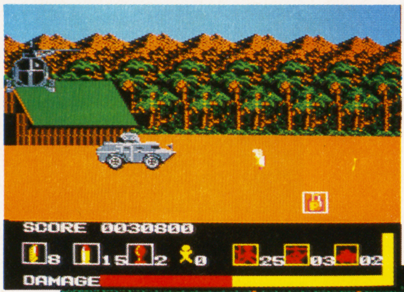
OPERATION WOLF

群がる敵をなぎ倒し、収容所に捕えられた米国の要人たちを救出せよ。マシンガンとロケット弾を撃ちまくる、過激なバトルシーン。スタート時に選択可能な4つのステージ。アーケードでおなじみの3Dコンバットシューティングゲームが、いよいよファミコンに登場だ。トラックボール、そしてガンに対応しているぞ

R カセット
タイトー
¥5,900
3月31日発売

ハードなコンバットシューティング!!

アーケード版は、正確な射撃より敵が出現したらすぐに撃つといった、瞬間的な判断力、反射神経に重点が置かれていた。ファミコン版も、着弾の判定を甘くして、アーケード版と同じく派手な撃ち合いが楽しめるようになっている。また、撃ち合いを演出する操作部分にも、いろんな配慮がされている。任天堂から発売されているガンシステム、そしてホリ電気から最近発売されたトラックボールに対応しているのだ。トラックボールやコントローラでプレイする時は、画面に表示されるカーソルを、敵に合わせて撃つ。コントローラ使用時には、カーソルの移動スピードが5段階に調節できる。またガンシステムは、連射はきかないけれどアーケード版の気分でプレイできるぞ。

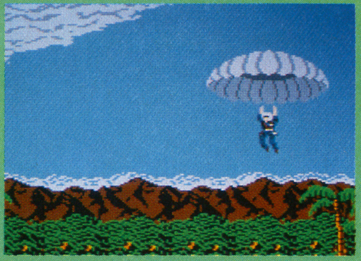


➡息づまる興奮、派手なバトル。アツイ戦いが繰り広げられる!

➡武器弾薬を補給しながら、群がる敵をぶち倒せ!

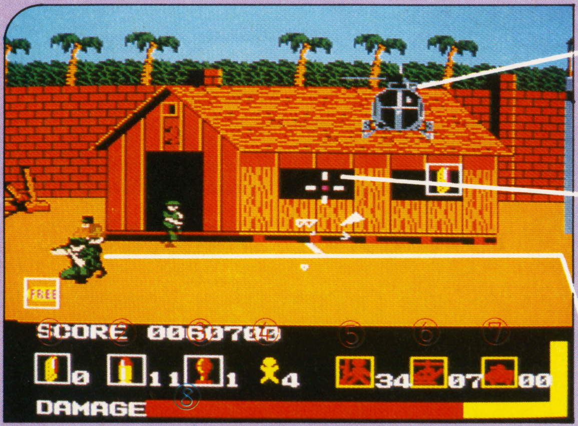
ストーリー

南米のチェリゴで勃発したクーデターは、共産政権の樹立という形で終結。新しい指導者は、親米派の元大統領と元米国大使館員を、収容所に送りこんだ。彼らの処刑はもはや時間の問題だ。米国政府は、米国軍の手を借りることは、事態を破滅させると判断。そこで、ベトナム帰還後傭兵となり、いくつもの戦火をくぐり抜けたキミに、司令が下る。「捕えられた要人たちを救出、国外へ脱出させること」成功を祈る。



➡キミはパラシュートで敵地に単身降下するのだ。

戦闘画面



敵ヘリ 敵のメカのうち、空中に出現するのは基本的にヘリだけだ。照準を合わせるのに苦労するうえ、ロケット弾1発、マシンガンなら10発当てないと破壊できない。

照準カーソル コントローラやトラックボールで操作するときは、このカーソルを敵に合わせて、攻撃することになる。移動させるのに時間はかかるが、微調整しやすい。

敵兵 続ぞく出現する敵。弾を撃たれる前に、撃つこと。また敵兵以外に、住民や捕虜なども出現するが、撃ち殺すとダメージを受けてしまうのでできるだけ倒さないように撃つ必要がある。

ステータス表示
①マシンガンの弾倉の残り数
②マシンガンの残り弾数
③ロケット弾ストック数
④救出した人質の数
⑤残り敵兵士数
⑥残り敵ヘリコプター数
⑦残り敵装甲車数
⑧ダメージメーター

撃つだけのゲームじゃない

このゲーム、ダメージメーター制なので、敵の弾をくらうのは、ある程度なら大丈夫。でも、ただなんとなく出現する敵を撃っているだけで、クリアできるほどアマくはない。弾数が決まっていて、途中弾を拾いながらプレイする必要に迫られることもよくある。弾切れになるとヒサンな目にあうのだ。また、シーン毎に敵兵士数や、ヘリ、装甲車などの兵器の数が決まっている。どのシーンから攻めるか、どこでロケット弾を使うかなど、戦略的な考え方も必要だ。

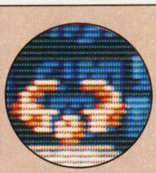
©TAITO CORP.

やっぱりアイテムは「攻略の鍵」

ここにあげた8つのアイテムは、最低限取っておかなくてはならないものだ。ジェイドは特に便利なアイテムだぞ。

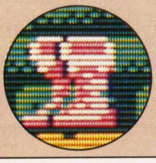
常用アイテム

パワーリスト



⬅障害ブロックを破壊可能にする。

ハイパーブーツ



⬅ジャンプ力をアップさせる。

ロッド

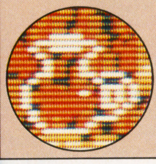
⬅魔法の消費ポイントを半減させる。

マント

⬅敵の攻撃で受けるダメージを半減。

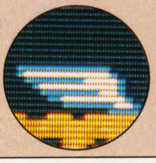
単発アイテム

ライフポット



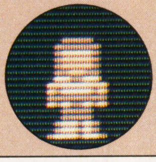
⬅生命力の最大値を上げる。

マジックウィング



⬅マジックPの最大値を上げる。

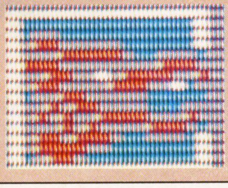
1UPアイテム

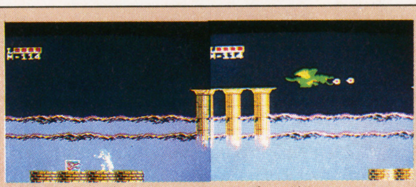


⬅プレイヤーの残り数が一つ増える。

マジックアイテム

ジェイド



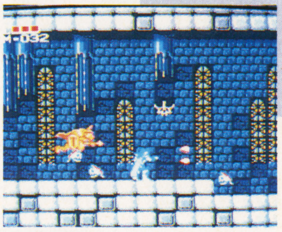


⬆ジェイドを取るとランディが龍に変身する。これで今まで行けなかった所へも行けるようになる。

5種の魔法でピンチから脱出

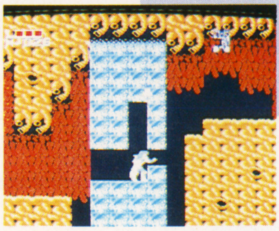
各ステージをクリアすると、クリムゾン王家に伝わる紋章を手に入れることができる。これにより、ランディが使える魔法も増えていくのだ。たとえば、ブリザードは血の池や血の滝を氷に変え、その上を歩けるようにする魔法。臨機応変に使おう。

ツインファイヤー



⬅スタート時より装備している。弾が2発撃てる。

ブリザード



⬅氷にしたブロックを壊して道を作ることもできる。

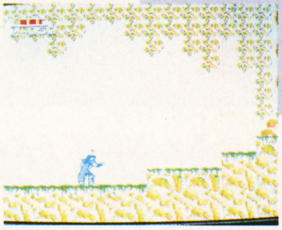
ブレイカー

⬅敵や土地を貫通して飛ぶ波動砲。

オーバードライブ

⬅ランディの回りに2つの砲丸が出現し、体を守る。

サンダー

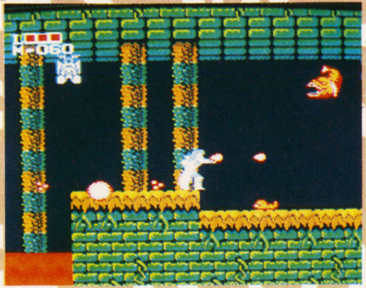


⬅画面内の全部の敵にダメージを与える。

世界

STAGE3 毒苔大陸

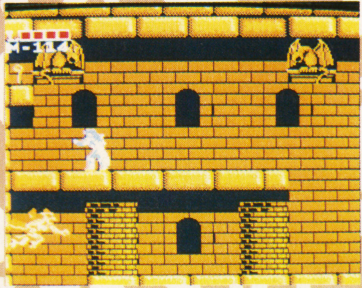
未知の巨大植物が生息する大陸。さらに先には、2匹の巨大胞子の支配する宮殿がある。この巨大胞子がこのステージのボスだ。ザコキャラもかなり強くなってくる。ステージクリアすると、オーバードライブの魔法が手に入るゾ!



⬅ザコキャラも強敵になってくる。確実に倒していったほうがいい。

STAGE4 黄金の神殿

その名のとおり、きらびやかな黄金の神殿内を進むステージ。ザコキャラの中には、倒すとジェイドのアイテムを出すヤツがいる。龍に変身すれば、難しいジャンプアクションのステージも簡単に進むことができるゾ。最後には、再び龍に変身し、悪魔世界へ飛翔するのだ。



⬅黄金の神殿のどこかに、ロッドが隠されているぞ。

悪魔世界

STAGE5 悪魔の宮殿

かつてはクリムゾン王家の住む宮殿であったが、今は悪魔どもに支配されている。最上階にはランディの兄ザックが十字架にはりつけにされている。彼を助けると、マントが手に入るぞ。

⬅死んだはずの兄が捕らわれの身になっていた!!

暗黒魔王の待つラストステージへ!!

シャドウゲイト

ケムコの本格的AVG第2弾、ついに登場！
それがこの『シャドウゲイト』。パソコンっぽいノリの大人向けアドベンチャーになっているぞ。

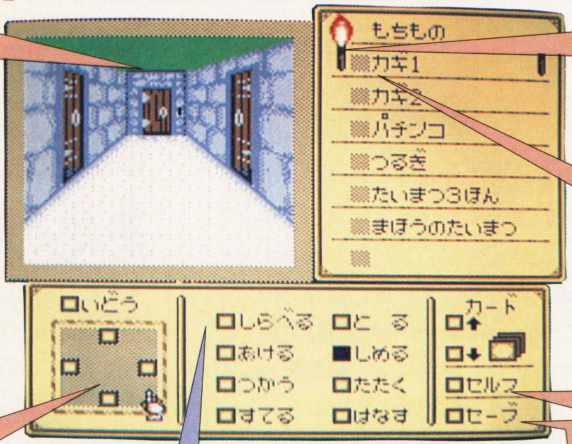
R カセット
ケムコ
¥6,200
3月31日発売

STORY

うす暗い森の奥深く、不気味にそびえたつ悪魔の城『シャドウゲイト』。ここに住む魔王ワーロックは、邪悪な魔法を使って、魔獣ベエマスを、今、まさによみがえらせようとしている。
「もし、ベエマスがよみがえれば、世界は永遠の闇につつまれてしまう」。
王家の血をひく勇者のキミは、単身『シャドウゲイト』へ乗りこんでいった。

⬆これが『シャドウゲイト』の入口。このドアを開けたときから、キミの冒険は始まるのだ。

基本操作は『DejA Vu』と同じシステムだ！



メインスクリーン

ここには、自分がいる場所の状況がグラフィックで表示される。この中に表示されているものにカーソルをあわせれば、調べたりとったりすることができる。ドアをあけると、ちゃんとドアのあいたグラフィックになるし、アニメーションみたいにグラフィックが動くところなんかもあるぞ。

移動スクリーン

『DejAVu』でもおなじみの移動スクリーン。黄色い正方形で表示されているのが、移動できるポイントだ。しかし、中には表示されてるのに移動できない場所や、移動できるのに表示されない場所もある。移動スクリーンばかり頼っていては、『シャドウゲイト』の謎は解けないぞ。

たいまつ

炎が消えるとゲームオーバー。火をたやさないように、たいまつを使おう。また、火として使うこともできる。

カード

ここには、手に入れたアイテムや覚えた呪文などが表示され、その数はなんと100種類以上にもおよぶ。まず、下のカードで使いたいものを探し、見つかったらそれにカーソルをあわせればOKだ。アイテムどうしくみあわせないと使えないものもあるから、いろいろ試してみよう。

セルフ

このコマンドは、自分に対してなにかをしたいときに使う。たとえば、"たたく" ➔ "セルフ" とすれば、自から火花が出るし、たいまつの火を自分に対して使えば、やけどをしてしまうという具合だ。

セーブ

その名のとおり、バックアップメモリーにデータをセーブするためのコマンド。ファイルは3つあるけれど、ファイルどうしのデータを移しバックアップとして使うようなことはできないから、へんなとこでセーブしないようにね。

基本コマンド

しらべる：目の前の物や持ち物を詳しく調べる。
あける：ドアや箱、袋のようなものを開けるのに使う。
つかう：カードの中身（持ち物や呪文）を使うことができる。
すてる：持ち物の中で必要のない物は捨てることができる。
と る：目の前の物や開けた物の中身（カードに表示）をとる。
しめる：ドアや本、袋など、開けたものを閉めるとき使う。
たたく：目の前の物や人物などをたたくときに使う。
はなす：目の前の物や人物と話したいときに使う。

 ©KEMCO

冒険の舞台"シャドウゲイト"には不思議がイッパイ!

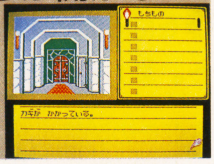
ゲームのシステムを理解したら、いよいよ冒険に出発だ。でも、そのまえに冒険の心がまえを伝授しておこう。

まず、この城には敵のしかけたワナや魔物など、いたるところに死の恐怖が待ちうけている。うかつな行動は命とりだ。しかし、慎重すぎるのもダメ！　行動が慎重すぎるために肝心のトリックに気がつかないようでは、冒険者としては失格だ。真の勇気と冷静な判断力を持つ者だけが、ワーロックを打ちやぶることができるのだ。「死んでもコンティニューがあるさ」というぐらいの気持ちで、いろいろ試してみたほうが、ゲームはスムーズに進むかもね。

⬅できるなら、こんなシーンは見たくはないが、『シャドウゲイト』の中では死を恐れていては、なにもできない。少しでも可能性があるなら、それにかけよう。

ゲームはこう進む

あれっ？ とびらが開かない

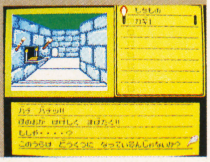


入口を入ってすぐのホールウェイ。ここのトビラには、カギがかかっている。どこかにカギが隠されているはずだ。探してみよう。

こんなところに鍵がある

なんとこんなところに鍵が隠されていた。これでさっきのトビラを開けることができるはず。さっそくためしてみよう。

今度は怪しいカベが…



ようやくさっきの部屋をクリア…と思ったら、今度は目の前にあやしい壁が…。これは、調べてみる必要がありそうだぞ。

思ったとおり秘密の通路だ

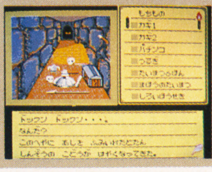
ためしに開けてみると…やった、思ったとおり秘密の通路を発見したぞ。はたして、このなかには、なにが隠されているんだろう。

重要なアイテム発見

中に入ると、そこには銀の矢があった。ありがたくいただこう。でも、まだ、この部屋にはなにか隠されていそうだぞ。

魔物　ワーロックの忠実なしもべたち

この城の中には、いたるところにワーロックの手下の魔物たちが潜んでいる。ジャマなだけでなにもしてこないヤツも中にはいるけれど、そのほとんどが危険なヤツばかり。どこかでこいつらを倒せるアイテムを見つけること。



⬇闇に光るドラゴンの眼。炎から身を守るには……。

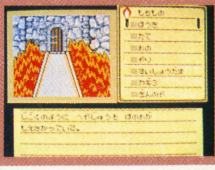
⬆こいつを退治しないと、奥の部屋へ行けない。

ワナ　なんにもなさそうな場所ほど危ない

いっけん、なにもなさそうな部屋。しかし、こんなところにも、死の世界への入口がポッカリ口を開けている。そう、ワナだ。ワナには素通りしてかまわないものと、なんとかしてクリアしなくちゃいけないものの2種類があるぞ。

➡この部屋は、ドアを開けると炎の竜が出るしくみ。

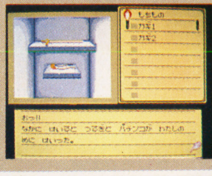
⬅右の橋も一度は渡ってみる必要がありそうだ。

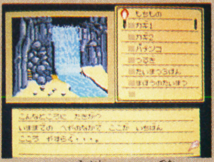


アイテム　中には役に立たないものも…

このゲームに100種類近くのアイテムがあり、ほとんどの画面でアイテムを手に入れることができる。でも、そのすべてが必要なアイテムではない。中にはまったく不必要なアイテムもある。状況に照らしあわせて、これだというアイテムを使おう。

⬇パチンコと剣、いったいなにに使う武器なのか。

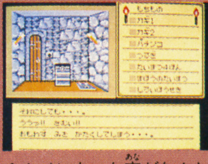




⬆こんな小石にも、使いみちはあるのだ。

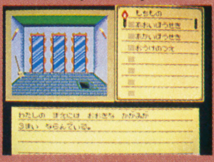
ナゾ　不思議な部屋も多いぞ

この城には、ワナ以外にもいろいろなトリックが隠されている。そのトリックは、大体が重要なアイテムを手に入れたり、先へ進むためのものなんだ。トリックを解かなきゃ、ゲームはクリアできないぞ。



⬆カベにあいた穴がなんとなく気にかかるなあ…。

⬇3枚の鏡がある部屋。なんとなくあやしい。



夢に生きた男たちのドラマ

蒼き狼と白き牝鹿
ジンギスカン

Rカセット 光栄
バックアップ ¥9,800
4月20日発売

『信長の野望 全・国・版』、『三國志』に続く光栄の本格派SLGが登場。前2作をはるかにしのぐスケールの一大叙事詩をシミュレート。新しいドラマが生まれる。

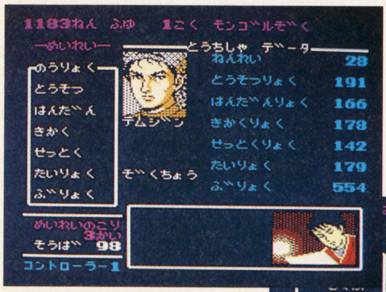
人間味あふれるステータス設定

『蒼き狼と白き牝鹿』が他のSLGと特に違っているのは、プレイヤー＝ゲームの主人公をかなり重要視している点にある。これまでのSLGは、君主である主人公のステータスは（もちろんコマンド実行の際に影響を及ぼすものの）不変であった。しかし、このゲームでは、それがコマンド入力のたびに消費されていく。つまり、国を豊かにし、勢力を広げていくにあたって、主人公の各能力の消費（疲れ）を常に気にかけていなくてはならないのだ。各能力の消費と実行するコマンドは、右の表のように複雑に関連している。

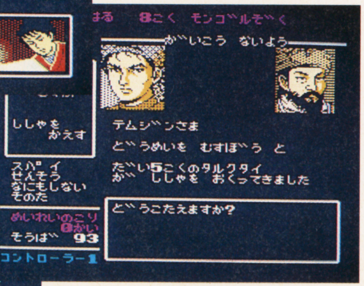
さらに、国政では「人事面」に重きを置き、主人公の右腕となる将軍候補の登用や、現職将軍の降格、はては後継者となる子供作りまで、人間味あふれるドラマが展開する。

今までのSLGがプレイヤーだけの歴史を「作る」ものであったのに比べ、これはプレイヤーだけの歴史に「生きる」SLGなのだ。

ステータスおよびその説明	各ステータスを消費するコマンド
統率力──内政、外政ほとんどのコマンドに必要な能力。	税金・割当・訓練・人事・移動・属国・スパイ・戦争
判断力──ものごとを判断するときに消費する能力。	商人・人事・情報・移動・属国・戦争に関係する。
企画力──国造りや戦争といった企画を考える能力。	割当・分配・人事・移動・オルド・スパイ・戦争
説得力──外交交渉など、人を説得するときに使う能力。	税金・訓練・移動・属国・オルド・外交・戦争
体　力──とくに戦争やオルドのときに必要な能力。	オルド・移動・スパイ・外交に関係する。
武　力──外交交渉や戦争などに影響する能力。	オルド・外交・スパイ・戦争に関係する。



⬆キャラの持つ各能力値は、「訓練」のコマンドでアップさせる。

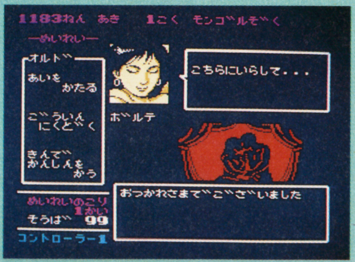


⬇他国と不戦同盟を結び、有利な戦局に持っていくことも統一には重要なことだ。

⬅物資の売買をする商人は3種いる。相場は商人によって異なるから、利益を生み出す相手と取り引きするように。

オルド…秘めやかな一夜の出来事

オルドとは、后と一夜をともにして、子作りに励むコマンド。「まあ、H！」と思うなかれ。これは、主人公が死亡した時の後継者を作るという重要なコマンドなんだ。「愛を語る」と企画、説得、体力が減り、「強引に口説く」と説得、体力、武力が減るっていう設定も人間味あふれるね。



⬆スケベだからオルドするのではありません。これも重要なんですってば！

 ©光栄 イラスト／中沢数宣

2つのシナリオを制覇し、世界帝国を築き上げろ

このゲームに用意されたシナリオは2つ。1つはモンゴル編。1174年冬にスタートし、モンゴル族の族長・テムジン（ジンギスカンの青年期の名前）が14の部族がひしめくモンゴル平原を統一するもの。

もう1つは世界編。ゲームスタートは1205年の冬。モンゴル帝国のジンギスカン、イングランド国のリチャード1世、ビザンツ帝国のアレクシオス、日本国の源頼朝から1人を選び、ユーラシア大陸の27か国を統一する。

なお、この2つのシナリオには連続性があり、テムジンがモンゴル編で14か国を統一した場合、自動的に成長した姿のジンギスカンとなり、世界編がスタートする。このとき、モンゴル編でのデータがそのまま残されるので、ジンギスカン本人や将軍候補のステータスも高いままで、有利な立場からゲームを進めることができる。

主な登場人物

モンゴル帝国 ジンギスカン

⬆世界統一の最右翼とされる大国だ。

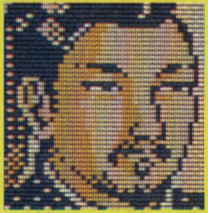
イングランド リチャード1世

⬆弱小国だが、英国魂でチャレンジ。

ビザンツ帝国 アレクシオス

⬆初期の軍備が充実した国である。

日本国 源 頼朝



⬆島国であり、敵の攻撃からは守りやすい。

モンゴル編

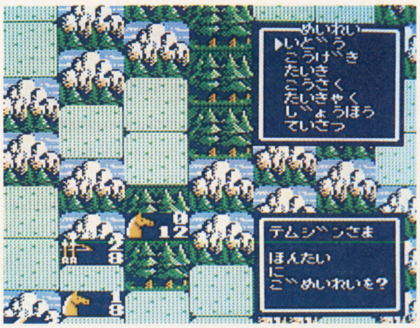
⬆14か国を統一する中級者向けシナリオ。決して、初心者向けではない。何度もチャレンジしてコツをつかもう。

世界編

⬆世界統一をめざす上級者向けシナリオ。序盤から、どんどん敵が攻めてくる。早めの軍備拡大が要求される。

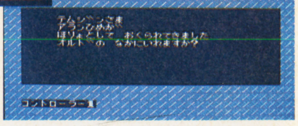
考えられる限りの戦術を使い戦闘を勝ちぬけ！

バトルモードは、『信長の野望』（FC版）でもおなじみの変則四角形のヘクスで争われる。ユニットは騎馬隊、歩兵隊、弓矢隊の3種があり、それぞれに特徴ある設定がなされている。戦闘に勝ち、敵国を支配下に入れるときには、その国の后が新しくオルドに用意されたり、新しい有能な将軍候補が見つかったり、支配した国をどのように統治するかなど、様々な戦後処理を下さなくてはならない。



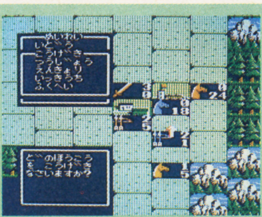
⬅戦争前に兵士の配分を忘れずに。

⬇またまた美人がオルドの仲間入りだ。うれしい。



⬅地形、部隊の特性を生かした戦術で、敵軍を攻撃しよう。

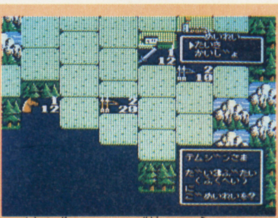
騎馬隊



⬆平地での通常攻撃は強力。

機動力に優れ、平地での攻撃力は他の2ユニットを寄せつけない強さを持つ。だが、逆に森や山地では守備力がかなり低くなってしまう。逃げる面での機動力、そして攻撃力を考えると、族長の入る本隊は騎馬隊にするべきだ。

歩兵隊

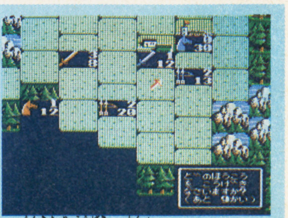


⬆伏兵時はマップ上から消える。

平均的な強さを持つ部隊。伏兵という特殊攻撃能力がある。

伏兵とは、部隊をマップ上から一時消して、敵ユニットが隣接した時にかなりのダメージを与える戦法。守備面で敵を待ちぶせするときなどに使う。

弓矢隊



⬆遠距離攻撃が得意なのだ。

騎馬隊には多少有利に、歩兵隊とは不利な勝負となる部隊。一般の攻撃よりも、1コマ離れた部隊に矢を放つ遠距離攻撃を得意とする。主戦力である騎馬隊のフォローに使うといいだろう。

天地を喰らう

てんちをくらう

男のロマンを追求するマンガ家、本宮ひろ志原作の人気コミックがファミコンになってついに登場。前漢景帝の血をひく劉備玄徳を主人公に、野心みなぎる男たちの姿を見事に描きつくすRPGだ。1800年の時を越え、劉備が広大な中国に再び立つ！

R カセット カプコン
￥5,900
5月発売予定

ゲームはヒストリーRPG 中国、三国志の時代が舞台

中国の長い歴史の中でも、とくに盛衰の激しい時代が「三国志」である。『天地を喰らう』は、この激動の三国志時代を舞台にする。これまでも三国志をテーマにしたソフトは、ＳＬＧのジャンルにいくつかある。が、このゲームは実在した武将のデータをシミュレートした本格派ＲＰＧだ。史実をロープレで再現する、「ヒストリーＲＰＧ」なのだ。

劉備、関羽、曹操、呂布…… 登場キャラはなんと200人以上

ゲーム中には、劉備と志を同じくし共に闘う者、そして敵対する者など、総勢200人以上の武将が登場する。そのキャラのすべてに、膨大な資料によるデータ（能力）がシミュレートされているのだ。200人以上のキャラによる、その数の分だけのドラマが繰り広げられるってわけだ。

「蒼天すでに死す黄天立つべし」 STORY

1800年前の中国は、200年もの長きに渡る支配を続けた後漢末期の時代であった。時代は戦乱にあけくれていた。ここに出現したのが、太平道の教祖、張角である。張角の一党は膨れ上り、ついには、漢王朝打倒の計画を企てた。頭に黄色い布をまいて自己を主張、後の世に言う「黄巾賊の乱」を起こしたのである。

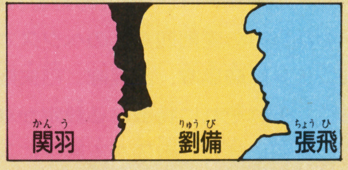
後漢王朝の勢力も衰えているため、その反乱軍を制することはできなった。混乱は中国全土をおおった。

これを見て、３人の男が立ち上がった！　前漢景帝の血を引く劉備玄徳、文武に秀でた長髭の士、関羽雲長、勇猛なる武将、張飛益徳だ。彼ら３人は、それぞれの宿命に導かれ、ともに生き、ともに戦うことを決意する。これが「桃園の誓い」である。目的は２つ。ひとつは人民に恐怖を与える黄巾賊を倒すこと。そしてもうひとつは、漢王朝を復興させ、平和をとり戻すことだ。

初めは武将が３人だけの劉備軍であるが、戦闘に勝ち、敵の武将を捕えれば仲間に加えることも可能だ。最大７人パーティを組んで旅をすることができる。有能な武将と手を組み、２つの目的を達成するのだ。

桃園の誓い

⬆「……死ぬ時は一緒だ！」と誓う劉備・関羽・張飛の３人。これが桃園の誓い。



⬆戦闘モードには７つのコマンドがある。「ぶしょう」とは、敵武将の能力を調べるコマンドだ。

戦闘シーンも本格的 作戦、軍師、兵力を組み立てろ

武将たちが生死を賭けてぶつかり合う戦闘シーンも本格的だ。

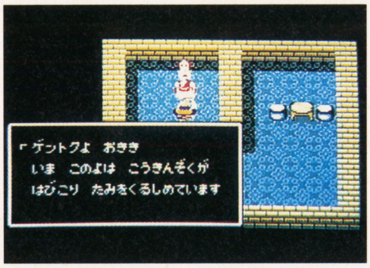
劉備と、そして彼とパーティを組んでいる武将たちは、それぞれ戦闘兵を従えている。この数が、ふつうのRPGでの「HP」にあたる。兵士数が“0”になった武将は、戦うことができなくなるのだ。さらに「魔法」にあたるのが「策略」だ。これは知力によって敵にダメージを与えるもので、ＳＰ（策略ポイント）が不足すると使えなくなる。ただし、策略を使うためには、それを考え出す「軍師」がいなくてはならない。

また、ひとつひとつコマンドを入力していくのが面倒な場合のために、「総攻撃」というコマンドが用意されている。これは、戦闘モードで戦う両軍の全員が真正面からぶつかり合うもので、どちらかの軍が全滅するまで続けられる。自軍の武将、兵士数が圧倒的に多いなら、「総攻撃」で勝負！

 Ⓒ本宮ひろし／本宮企画／集英社／カプコン

ゲーム前半部を誌上レビュー
最初は仲間集めと黄巾賊討伐だ

1 「ろうそん」劉備の家



⬆母の教えで、陶謙のもとを訪ねることになる。ついに冒険が始まったのだ！

劉備の家のある「ろうそうそん」。ここが物語の始まりの地である。また、劉備ら3人が「桃園の誓い」を立てた場所でもある。この村にも黄巾賊の手による被害は続出していた。黄巾賊を討つため、まず劉備は母から教えられた除州城主、陶謙という人物のもとへむかうのであった……。

黄巾賊討伐と漢王朝復興、この大いなる指標を胸に抱き、劉備、関羽、張飛の冒険は始まる。自己を鍛え、心強い武将を味方にし、夢をかなえる道を進むのだ。

2 村で仲間集め、栄仁、栄勇を隊列に

ついに旅立つ劉備たち。だが、その前に旅仕度を整えねば、と村のお店に寄ることにした。黄巾賊の情報も集めようと人びとに話かけているうち、「ともに戦いたい」という武将が現れた。栄仁と栄勇である。これで、劉備軍の武将は合計5人になった。いよいよ、村を出ることにしよう。初めの目的地は除州城だ。

⬅心強い仲間、栄仁と栄勇が仲間になった。

3 軍師を招きSPもアップ！

➡ビジクを軍師に。SPもアップした。

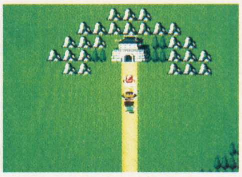
除州の城内に入った劉備たち一行はここでビジクという武将と出会った。彼は頭のいい武将である。そこで、劉備は彼を軍師にすることにした。

軍師は戦闘シーンで策略を使うために必要不可欠。

軍師を招けば、SP（策略ポイント）もアップするのだ。

4 黄巾賊、張角を討つ

次に劉備たちは、除州城の北にある青州城に向う。そこで、黄巾賊を一気に叩きつぶすのだ。さらに、黄巾賊のボス、張角を狙う。



⬅青州城にたどり着いた。黄巾賊を叩け。

⬅黄巾賊のボス、張角との勝負だ。

5 黄巾賊を平定、除州の城主に

➡除州城の主となった劉備。だが、先は長い。

第一の目的であった黄巾賊平定を成し就げた劉備軍。そして劉備は、病身の陶謙の後を継ぎ、除州の城主となる。ついに一国の主となった劉備であるが、まだ道は半ば。これからが本当の戦いなのだ。さらに力をつけ、漢王朝復興の日まで歩みを止めることは許されない。

アイテム、ショップ、イベントもある

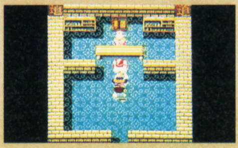
史実を再現するヒストリーRPGというだけあって、イベントも数多く盛りこまれている。200人以上の武将たちがおりなす出会いや別れ、同盟、戦闘などのエピソードも豊富だ。

また、通常の2倍のスピードで歩けるようになるアイテム「速行の札」や、パーティを組む武将を選ぶショップ「編制所」など、ストーリーをサイドから盛りあげる脇役の存在も見逃せない。

●武器屋

武器と防具を売っている。強力なアイテムを買い、戦闘を有利にしよう。あまりお金をけちけちしないように。

●道具屋

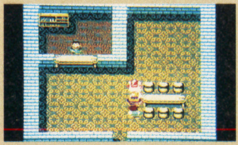


体力回復などの薬や贈物、そのほか豊富な品ぞろえ。不必要になったアイテムを売ることもできる。

●役所

「歴史書」に、戦の成果を記録する所。つまり、冒険のデータをセーブする。やっぱりうれしいバックアップ。

●編制所

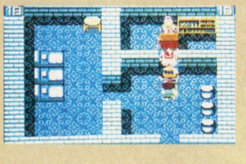


劉備軍に入った武将のすべてのデータがそろっている。最大7人まで、自由にパーティの組み替えが可能。

●兵糧所

冒険の間に、劉備全員が必要とする兵糧を売っている。「腹が減っては戦はできない」からね。

●宿屋



冒険でのつかれを回復できる。戦闘で消費した策略ポイントも、一晩泊まれば最大値まで回復する。

最新ゲーム徹底攻略

HOW TO WIN

ファミコンジャンプ……22
じゃじゃ丸忍法帳……26
ジーザス……30
松本亨の株式必勝学II……32
ドラゴンスピリット……36

ファミコンジャンプ 英雄列伝

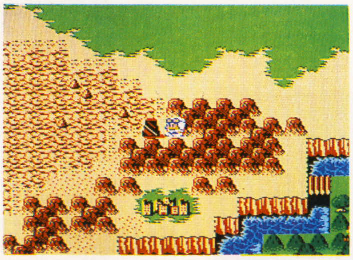
HERO RETSUDEN

R カセット　バンダイ　￥6,500　発売中

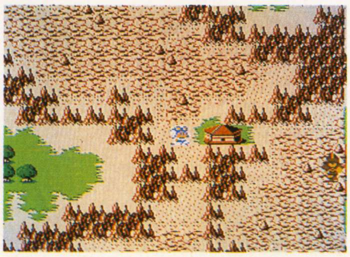
アクションバトルと多彩なサブゲームがウリのニュータイプRPG、それがこの『ファミコンジャンプ』だ。さて、今回は本格的な攻略の第1回ということで、エリア1、2の攻略法と戦いかたのコツを伝授しちゃうぞ。

まず、マップで町や城の位置を確認しよう

ゲームの攻略をするまえに、前号までに紹介した町や城の位置を、右のマップでもう一度チェックしておこう。そのほうが今回の記事も分かりやすくなるし、ゲームだってスムーズに進められることマチガイなしだ。また、ひと目で分かるＢＩＧサイズだから、プレイしてるときは、このマップを手元に置いておこう。もし道に迷っても、すぐに町の位置を調べることができる。そして、もうエリア3もクリアしてしまったキミは、このマップにエリア4以降の町の位置などを書きこんで、自分だけのマップを完成させようね。



➡これは最初の町、北斗村。コンティニュー時はここに戻る。



➡なかには、まわりを岩山で囲まれた場所もあるからね。

Ⓒ(株)集英社　Ⓒバンダイ　集英社・バンダイ共同企画

今回は、エリア1～2を完全攻略だ！

エリア 1 いよいよキミの冒険がスタート。まずはケンシロウと抜作先生を仲間にしよう！

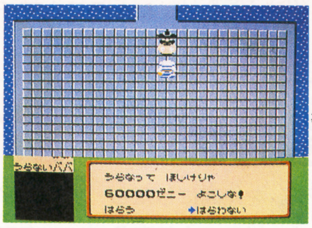
STEP1 ケンシロウを仲間にする

ヤムチャに会うと「ケンシロウに会うには22時に墓へ行けばいい」と教えてくれる。時間になると時報が鳴るから、それまでは武者修業でもしていよう。

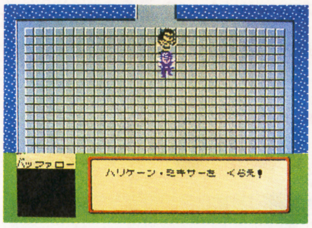
⬅ヤムチャの言うとおり、お墓へ行くと…。

STEP2 占いババの宮殿へ

占いババは、抜作先生の居場所を占ってくれる。でも、そのためには60000円を払うか、2人の超人と戦って勝たなくてはいけない。ここはトーゼン2超人を倒すほうがラクだよね。1人で戦っても勝つことはできるけど、1人めは自分、2人めをケンシロウというように戦う人間を変えると、安全に勝つことができる。占いババに抜作先生の居場所を聞いたら、さっそく仲間にしに行こう。



⬅抜作先生の居場所は、そうカンタンには教えてくれない。



⬅出たっ、バッファローマンだ。なんだか強そうだなぁ。

STEP3 抜作先生と合流したら、カイオウの城へLet's Go!

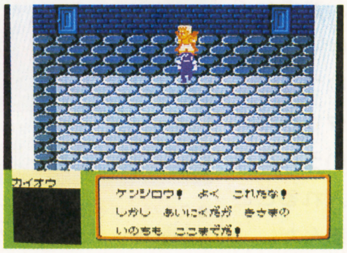
占いババのいうとおり、抜作先生は東の岬にいる。これでエリア1での仲間は全員集合というわけだ。さあ、これで安心してカイオウの城へ行けるぞ。

カイオウの城ですべきことは3つある。まず、ヒョウを倒してリンが捕えられている部屋のカギを手に入れること。次にケンシロウの宿敵カイオウと対決ゲームで戦うこと。そしてカイオウに勝つことができたら、リンを救出すること。これでこのエリアはクリアだ。

また、この城のどこかにケンシロウをパワーアップさせるアイテム、スパコン2があるので、見つけておくようにね。

⬅やった、抜作先生を見つけたぞ。これで、エリアーでの仲間が全員そろったわけだ。

⬅こいつがヒョウ。リンが捕えられている部屋のカギは、こいつが持っているんだ。



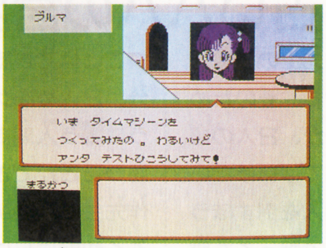
⬅そして、エリアー最後の敵カイオウと対決！ ここではケンシロウだけで戦うんだ。

エリア2

このエリアでただひとつの町、西の都。しかし、ここにもピッコロ大魔王の手下たちが…

STEP4▶ブルマに会って過去へ行こう

西の都にはブルマが住んでいる。まずは彼女に会いにいこう。するといきなりタイムマシンの実験台にされて、過去のジャンプワールドへ行くことになるんだ。



⬆まだ会ったばかりだというのに、いきなり実験台にされてしまった。でも、これで過去へ行くことができるね。

STEP5▶ロボビタンAでアラレを仲間に

過去のジャンプワールドでまず最初に行くのがペンギン村。ここではアラレちゃんを仲間にすることができるぞ。ところが、アラレちゃんは燃量切れで動けないらしいんだ。コンビニで水筒を買ってきて村の北東の泉でロボビタンAをくんでこよう。アラレちゃんを仲間にすると、ペンギン村での行動が、かなりラクになることマチガイなしだ。

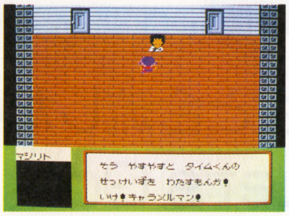
⬅これがロボビタンの泉だ。村の北東にある。

⬅まず、コンビニで水筒を買っておこう。

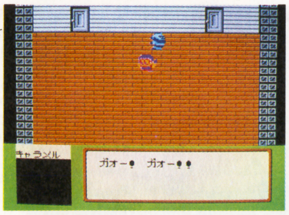
⬅というわけで、アラレも元気に仲間入り。

STEP6▶マシリトを倒せ

アラレを仲間にしたらペンギン村の左上にある研究所へ行ってみよう。実は、ここがかの有名なマシリト博士の研究所なんだ。中に入るとマシリトが、キャラメルマンを操つって襲ってくるから、アラレの"んちゃ砲"でやっつけてしまおう。こいつを倒すと、タイムくんの設計図が手に入るよ。



➡マシリトからタイムくんの設計図を手に入れろ!

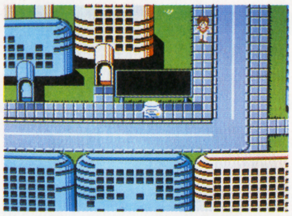


➡出たっ、キャラメルマンだ。こいつは手強いぞ。

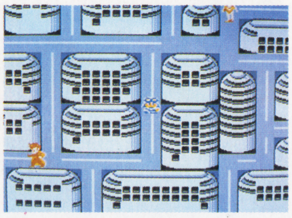
STEP7▶獠をつかまえろ

タイムくんを手に入れ、瞳に赤いチョークをもらったら、ふたたび現代の西の都へもどろう。そして、町の右下にある黒板のところへ行くと、香が現れて、獠との追いかけっこゲームが始まるぞ。このゲームでは香のハンマーで3回たたかれる前に、獠をつかまえなくてはいけないんだ。

⬆ペンギン村にいる瞳から赤いチョークをもらって……。



⬅西の都の黒板のところへ行くと、香がやってくる。



⬅獠をつかまえれば、強力な助っ人になってくれる。

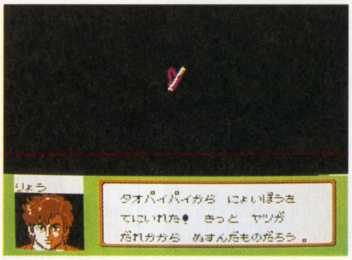
STEP8▶タオパイパイを倒せ

獠をつかまえて仲間にすることができたら、東にあるカリン塔のふもとまで行ってみよう。するとそこには、『ドラゴンボール』の悪役、タオパイパイがいる。ゲームの中でも、やはりこいつは悪いやつだから、遠慮なくやっつけてしまおう。こいつを倒すと、ゴクウがなくしたという如意棒を手に入れることができるんだ。

⬆タオパイパイは、ワープで出たり消えたりする手強いヤツ。でも、倒さなくちゃ!

STEP9▶ゴクウに如意棒を返す

エリア2の現在での味方、ゴクウは西の都から北西の方角にある森で、懸命に如意棒を探している。そこで、さっきタオパイパイから取り返した如意棒をゴクウに返してあげよう。すると、お礼にゴクウも力を貸してくれるようになるんだ。これでエリア2の仲間は全員そろったわけだ。あとは獠と3人でレッドリボン軍の本拠地をたたきにいけばいいわけだ。



⬅タオパイパイを倒すと、如意棒が手に入るのだ。

⬅如意棒をゴクウに渡せば、ごらんのとおり。

STEP10 ▶ カリン塔で修業だ

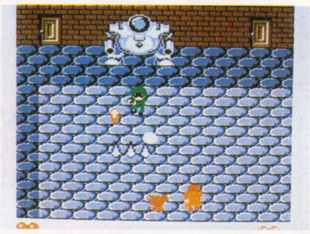
レッドリボン軍の本拠地に攻めこむ前に、カリン塔にちょっと寄っていこう。ここでサブゲームをクリアするとカリン様が超聖水をくれる。これで全員のパワーをアップすることができるんだ。本拠地攻略がラクになるよ。

⬆サブゲームで、10回カリンさまをつかまえることができれば合格だ。

STEP11 ▶ レッドリボン軍を倒せ

レッドリボン軍本拠地の内部は複雑な迷路になっている。おまけに敵の兵士がうじゃうじゃしているので、通路のはじを通って、できるだけ敵と戦わないようにしよう。体力回復用のおにぎりも忘れずに持っていこう。

基地の最上階でモビルスーツを倒せばこのエリアはクリアだ。

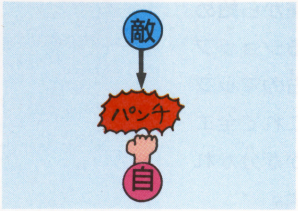


⬆エリア2最後の敵はモビルスーツ。猿とゴクウの2人で戦え!

戦闘講座 敵の攻撃パターンをマスターしよう

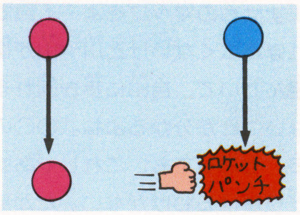
Type 1 猪突猛進型

このタイプは飛び道具を持ってないので、ガムシャラに接近攻撃をしかけてくる。こういうヤツラには、1か所に静止しながらパンチを連打するとベスト だね。



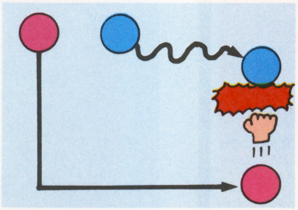
Type 2 つかず離れず型

こいつらはこちらと常に一定の距離を保ちながら、飛び道具で攻撃してくる。こいつらに対しては、撃ってきた弾をパンチで撃ち落とし、ロケットパンチで反撃する作戦でいこう。



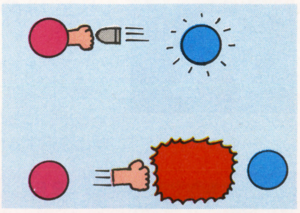
Type 3 千鳥足型

ゆらゆらとしながらゆっくり近づいてきて、ある程度近くまでくると急接近して攻撃してくるタイプ。画面のすみを逃げまわりながら、ロケットパンチで攻撃しよう。



Type 4 神出鬼没型

マイキャラの上下左右いずれかの同軸上に突然出現。飛び道具で攻撃したあと再び消えるタイプ。こいつの攻め方は基本的にタイプ2と同じ。画面のすみなら出現位置を予測しやすい。

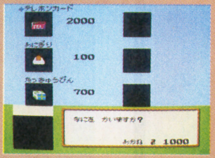


ショップリスト

最後にエリア1～2までの全ショップをバッチリ紹介するぞ。買い物はこれを見ながら慎重にね!

北斗村のコンビニ

ここではおにぎりがどこよりも安い。テレカも高いけど魅力的!



西の都のコンビニ

ここではこれといったものは売ってない。宅急便を補充する程度。

西の都のおもちゃ屋

まず欲しいのがエアカー。しかし、いずれは全部買いたいなあ!

ペンギン村のコンビニ

西の都とほとんど同じ。まあ、水筒は絶対に必要だけどね。

思い出の町のコンビニ

ジャンプはここで買える。そのほか、電池やおにぎりも安いぞ!

Writer's Note

アクションバトルにサブゲームなど、ホントに新しいタイプのゲーム。ただ、それだけにユーザーが慣れていないということでもある。そのために、仲間がサブゲームでやられることも…。やられた仲間を復活させるためにドラゴンボールを探すというのも大変だ。(オタピー大竹)

じゃじゃ丸忍法帳

第一章から

第三章

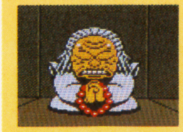
カセット
ジャレコ
￥5,800
3月28日発売

あの「じゃじゃ丸」が、RPGになって帰ってきた！　今回は１章から３章までの詳細コンピュータマップをドーンと紹介するぞ。キミの冒険に役立ててくれ！

村&里の位置を徹底把握だ！

まずは右のマップをよーく見てみよう。それほど広くないけど川や山が複雑に入り組んでいて、自由に歩き回れる地形じゃないことが分かるよね。「○○の村へ行こう」と思っても、これじゃあすんなりたどり着けるわけがない。だから攻略の第１歩はまず、マップの把握から始めようってワケ。下で紹介するショップなどの利用法を覚えたら、右のマップと照らし合わせてみよう。これで全エリア内のどこに何があるのかが分かれば、鬼に金棒ってなもんだよ。

町並みガイド

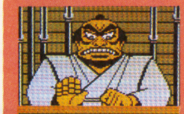


いたこばあさん

パスワードセーブと、死者の復活ができる。じゃじゃ丸たちが全滅した時に復活する場所もココ。

神　社

怨霊に取りつかれた時に、おはらいをしてくれる。それにおはらいと同じ効果のお札も売ってる。



武器屋

武器と防具、そしてお守りなどを売っている。ゲーム中でいちばんお金を多く使うところだ。

万　屋

食料などのアイテムを売っている。また、不要な物があれば買い取ってもくれるのだ。

宿　屋

体力と術を最大値まで回復できる場所。宿代は村や里によってかなりの差があるのだ。

茶　店

村の中ではなく、フィールド上に店を出している。料金は安いが、宿屋と同じ効果があるぞ。

おさるのかごや

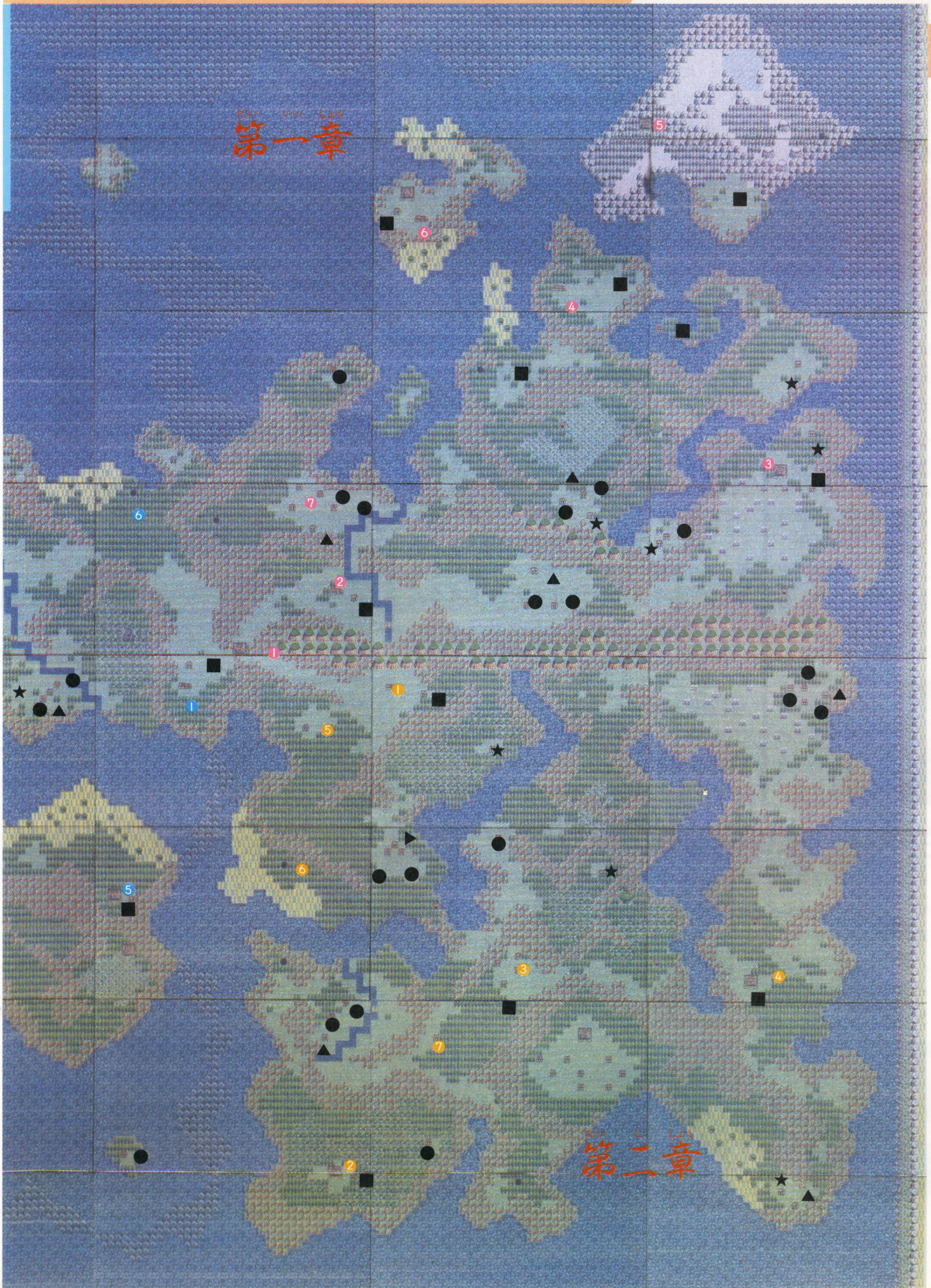
パスワードを聞いたことのある村や里ならどこへでも、一瞬のうちに運んでくれる。

とりい

宝玉を持った妖怪がいる所。妖怪を倒して宝玉を手に入れれば、攻撃系の術を使えるようになる。

©JALECO

第三章までの完全マップ公開!!



◆マップの見方◆
●＝メッセージ
▲＝茶店
■＝おさるのかごや
★＝万屋

重要ポイント

第一章

1. さくら姫の城
2. しのびの里
3. はかもりの町
4. 船出の町
5. 雪国の町
6. 小島の町
7. 八方斎の家

第二章

1. たびの町
2. 不動の町
3. 谷の村
4. 風魔の町
5. 寺
6. 地下道
7. 賭場

第三章

1. ひのでの町
2. めでたい町
3. 竜神村
4. つどいの町
5. なるとの村
6. 仙人の洞くつ
7. 竜神山

全三章の攻略ポイントはここだ!

マップも覚えてもらったことだし、さっそく攻略法の本編へドーンと行ってみようか。

まず最初の問題はどの章から始めるかってことだけど、ここはやっぱり第一章からスタートするのがベターみたいだ。もちろんどの章からでも始められるんだから、各章の間の難易度の差はほとんどない。でも実は、ストーリーの前半で覚える忍術の数がいちばん多いのが第一章で、このおかげで少しだけ楽にプレイできるんだ。ま、どうしても他の章から始めたいのなら、それはキミの自由だから止めたりはしないけどサ。でも、すなおなマルカツはやっぱりすなおに、第一章から順番に攻略していくのだ。

「第一章」盗まれた忍の書

⬅忍の里の一大事！忍の書が盗まれちゃったんだって。

➡忍の書を盗んだ犯人は、武術の達人のカラス天狗という妖怪だ。

忍の書が妖怪に悪用されたら…!?

第一章のスタート地点は、じゃじゃ丸が育った「忍の里」。なにやらみんながあわてているので、いちばんエラそうな人に話を聞いてみると、なんと「忍の書」が何者かに盗まれてしまったというのだ。これはたいへん！もし忍の書が妖怪に悪用されでもしたら、国中がめちゃめちゃになってしまう。決意を固めたじゃじゃ丸は、１人旅立つのだった。

さくら姫と合流しよう

まず第１の目的は「丸太橋」を手に入れること。そのためにじゃじゃ丸は「墓守の町」へやってくるのだが、そこで丸太橋の情報を集めていると「１度お城にもどれ」と言われる。さっそくもどってみると、そこにはさくら姫がいるぞ。魔法が得意なさくら姫がいれば、戦いが２倍も有利になるから、このメッセージは必ず聞こう。

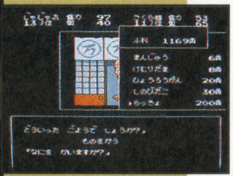
➡前作で助けたさくら姫。今回は、じゃじゃ丸と一緒に冒険するゾ。

3つの証を探す修業の旅

さくら姫と共に戦って、お金がたまったら町の万屋で「お酒」を買おう。そして墓守の町のすぐそばの万屋に行けば、念願の丸太橋が手に入るぞ。これで、川を自由に渡れるようになったわけだ。

さて次の目的地は、忍の里の北にある八方斎の家。ここで武術の達人の八方斎に課された修業は、力、技、勇気の３つの「証」を集めること。その修業を終えた時、忍の書を盗んだカラス天狗を倒す力が身につくというのだ。さっそく探しに行こう！

⬅力、知恵、勇気の「証」を集める修業が始まる。



➡「らっきょ」なんて、何に使うんだろ？

⬅カゴ屋にらっきょをあげると「船出の町」に行けるのだ。

潜水艦発見!!いよいよ大詰めだゾ!

３つの証を探し始めたものの、一行は青森のあたりにあるカゴ屋で立ち往生してしまう。ここから先に進むには、その東の万屋に売っている「らっきょう」が必要なのだ。そしてついに海を渡り、「船出の町」についたじゃじゃ丸たちは、「潜水艇」と「爆弾」を入手。これで、海と岩という２つの障害が消えたのだ。これでいよいよ３つの証を探すことができるぞ。

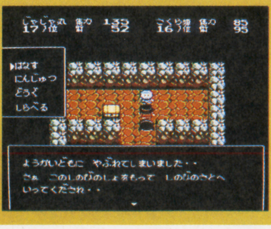
⬅なんと、なまず太夫が登場。今回は味方になって、潜水艦に乗せてくれるのだ。

⬅いよいよ大海原へ！と思ったら、船乗りがいないと言われちゃった。

⬅これで海の向こうへも自由自在！でも、海の妖怪は手ごわいゾ。

カラス天狗と勝負!!

３つの証を集め終えて入手できるのは「日輪の剣」。これを使ってカラス天狗の洞窟の前に立ちふさがる巨大な障害物を破壊して先に進むのだ。さあ、カラス天狗との対決は目の前。

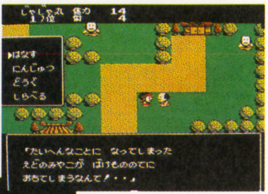


⬅やっと忍の書を入手した。あとはカラス天狗と対決だ。

「第二章」江戸城の大妖怪

大入道め、江戸城を返せ！

次なる冒険の舞台は関東を中心としたエリアだ。関東といえば東京、その昔の姿が江戸。実は、この江戸にある江戸城が妖怪に占拠されてしまったのだ。勇敢な人々は平和を取りもどすために必死で戦っているのだが、妖怪を操るボスの大入道だけは倒すことができない。ヤツを倒さない限り、江戸の平和はありえない。じゃじゃ丸は立ち上がった。



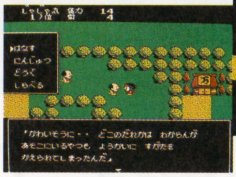
➡平和だった江戸の都が、妖怪に占拠されてしまった！ 立て、じゃじゃ丸。

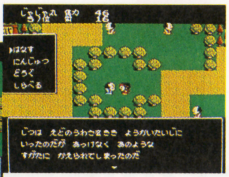
⬅妖怪のボス・大入道を倒すには「朱の曼陀羅」が必要だ。まずはこれを探すのだ。

妖怪に変えられた人を助けよう

最初にやってくるのは「旅の町」。ここにいる、妖怪の姿にさせられた人を助けるのが第1の目的だ。この人を助けるには「赤キノコ」が必要。町の東のはずれの万屋でこれを買い、彼を助ければ、「爆弾」のありかがわかるぞ。

⬇人助けをするのも大切。





⬆人間に戻れて良かった。

朱の曼陀羅を求めて…

さて問題の大入道だが、実はコイツを倒すには「朱の曼陀羅」が必要なのだ。この後じゃじゃ丸たちはこのアイテムを求めて旅をするのだが、先は長くけわしい道だ。気をひきしめてかかろう！

⬆朱の曼陀羅の力は絶大。

⬅朱の曼陀羅はどこだ!?

風魔一族って？

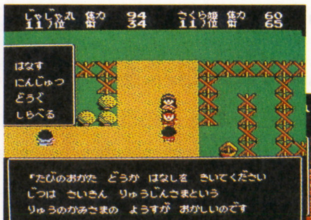
打倒大入道を目的に旅をするじゃじゃ丸とさくら姫だが、実は彼らの他にも同じ目的を持っている謎の集団がいるのだ。それがこの「風魔一族」。どうやら彼らとコンタクトをとれば、何か素晴らしいアイテムが手に入るらしい。ゲーム中盤の目的は、彼らを発見することなのだ。

⬅風魔一族の末えいがどこかにいるらしい。

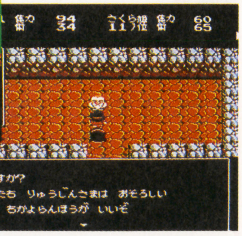
「第三章」怪！竜神山の主

竜神さまが悪さをしてるって!?

みんなを守ってくれているはずの「竜神さま」が、人々に悪さをしているというウワサが流れている。これは真実なのか、またそうだとしたら、竜神さまの心変わりの原因は何なのか？　じゃじゃ丸一行は、「竜神山」へと向かう。



⬅竜神さまのようすがおかしいんだって!?　一体、竜神さまの身に何が起きたのか。



➡この仙人も竜神さまのことを悪く言っている。本当に竜神さまは悪魔と化したのか。

いざ竜神村へ

旅の始まりは「日の出の町」。ここでの話題も、もっぱら竜神さまの悪業について。町の北の洞窟に住む仙人までもが、竜神さまの悪口を言う始末。これは竜神山の近くの「竜神村」へ行き、くわしい話を聞くべきだ。竜神村を目指して西へ進め！

➡竜神村は海の向こう。第一章の時みたいに、船を探さなくっちゃね。

真の敵はいずこに

ついに竜神村に到着したじゃじゃ丸たち。これで竜神さまの悪業の原因が分かると思ったら、村人はみんな竜神さまは悪くはないと言う。ならば、真の悪者がいるのか!?

⬆竜神村の人たちは、竜神さまの悪いウワサを信じていない。真の敵がいるのか!?

果たして結末は…!?

Writer's Note

『じゃじゃ丸』シリーズもこれで3作目。ちょっとキツイことを言えば、システムが少し荒けずりという感じもしないことはないけど、ストーリーはなかなかご立派。3章全部クリアするとオマケがあるというのも◎。これでB B(バッテリーバックアップ)ならねェ。(うどん工藤)

J・E・S・U・S ジーザス

恐怖のバイオ・モンスター

キレイなグラフィックとスムーズなアニメーションが魅力のSFアドベンチャーゲーム『ジーザス』。今回は、その序盤戦のナゾに挑戦してみよう。

R カセット
キングレコード
¥5,900
3月17日発売

指令1 ハレー探査の仲間にカードをとどけよう

主人公の武麻速雄がナハス・アリ司令官に呼びだされていくと、探査隊のメンバーにカードをとどけてくれと頼まれる。このカードは、探査船の中で鍵のかわりになる重要なアイテム。まず最初はこれをみんなに届けること。カードをわたすときには、それぞれの相手のプロフィールが紹介される。これが後でゲームのナゾを解くヒントになることもあるから、ちゃんと目をとおしておくように。

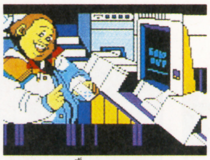
7人の仲間全部にカードを渡しおえたら、司令官室へ戻ろう。さあ、いよいよハレー探査の始まりだ。

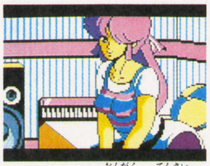
⬅このゲームに登場する人の中では一番えらい！でも、重要なことはなにも教えてくれないんだ。

1 まずはバルカス、エリーヌ、芳花の3人にカードをわたす

とりあえず移動することができるのは、娯楽室、医務室、エリーヌの部屋の3か所だけ。まずは、この3か所をたずねてみるしかない。娯楽室にはバルカス、医務室には芳花、そしてエリーヌの部屋には当然エリーヌがいるはずだから、この3人にカードを渡してあげよう。

特にエリーヌは速雄のガールフレンドでもあるし、話をしておくといいだろうね。

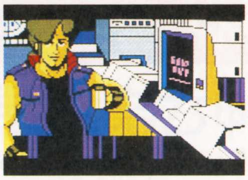

⬆ゲーム好きのバルカスは娯楽室にいるぞ。


⬆エリーヌは音楽の天才。キミに曲を聴かせてくれる。

⬆芳花さんは、探査隊が頼りとするお医者さん。

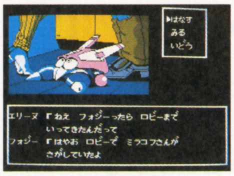
2 もう一度娯楽室にいくとカーゾンがいるぞ

バルカスにカードを渡したあと、一度娯楽室を離れて、もう一度娯楽室へ行ってみよう。すると、さっきまでゲームをやっていたバルカスに変わって、今度はカーゾンがゲームをやっている。さっそくカードを、渡してあげて、彼のプロフィールもチェックだ。

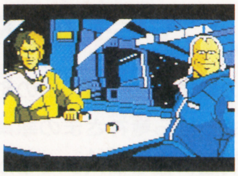

⬅カーゾンは、宇宙生物学を研究している。ちなみにゲームのウデは、バルカスや速雄よりも上みたいだね。

3 エリーヌの部屋にはなん度も行ってみよう

ガールフレンドのエリーヌの部屋には、なん度も行って話をしよう。すると、フォジーが、ミラコフとハイラーの居場所を教えてくれる。



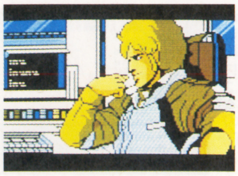
⬅散歩にいってたフォジーから重要な情報。


⬅ハイラーとミラコフはロビーにいる。

4 ベリーニの居場所は芳花が知っている

二度目めに医務室へ行くと、芳花さんはなにか困ってる様子。詳しい話をきくとベリーニのところから資料を持ってきてと頼まれるんだ。

⬅これでベリーニの部屋に行けるようになる。

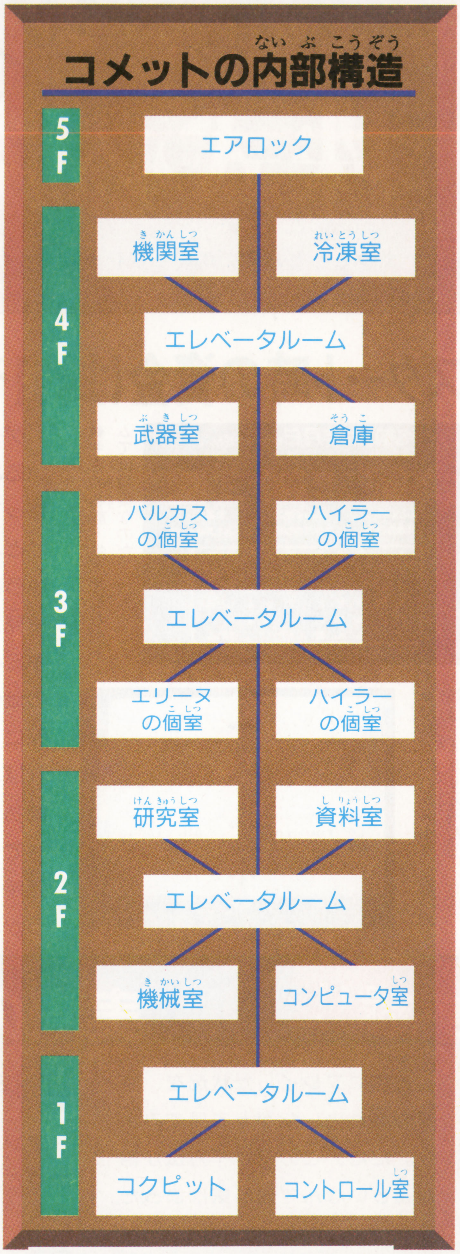

⬅ベリーニは、コメットのサブキャプテン。

©キングレコード

指令2 コメットに異常事態、調査にむかえ！

➡コメットになにが起こったのか。

先行した“コメット”はハレーの尾のガスを採取することに成功。しかし、その直後交信がとだえてしまう。その原因を調査するために、速雄はコメットへとむかう。コメットの内部はそれほどひろくはないけれど、一度行っただけではわからないこともあるから、とにかくあちこち動きまわっていろいろ調べてみることが必要。はたして、生存者はいるだろうか。



5 フォジーを発見

高速艇シリウスの影を調べてみると、そこにはフォジーが。とりあえず話かけてみよう。

⬆フォジーに内部構造を聞かないかぎり、移動できない。

6 バルカス、ベリーニの死体が…

2Fの資料室でバルカス、コンピュータ室でベリーニの遺体が発見される。これはどういうことなのか。

⬆死因はなにか調べてみよう。

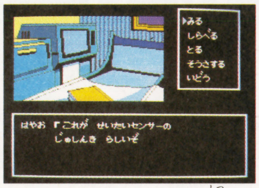
7 コクピットでハイラーと再会

コクピットへ行くと、そこにはハイラーが倒れていた。彼の話では、コメットに侵入したエイリアンにやられたらしい。そのほかにもここではカードをもらえたり、エイリアンの弱点について重要な情報を聞ける。

⬅ハイラーは、エイリアンの弱点について言い残し、静かに息をひきとった。

8 生体センサーはハイラーの部屋にある

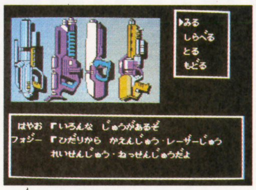
ハイラーの個室のロッカーを調べると、生体センサーを発見できる。これで生存者を探せ。



⬆スイッチはコントロール室だ。

9 武器室で武器を手に入れろ

武器室では、4つの武器のうちひとつだけ手に入れることができる。エネパックはコンピュータ室にある。



⬆持てるのはただひとつだけ。

10 いよいよ、エイリアンと対決だ

武器を手に入れると、エイリアンが出現しはじめる。さっき手に入れた武器でやっつけてしまおう。でも、武器の選択がまちがっていると、その場でゲームオーバーになってしまう。ハイラーの残した言葉をよーく思いだせば、どの武器を持っていけばいいかわかるはず。

⬇機関室のパイプを調べると、そのかげからとびだしてくる。手に入れた武器で攻撃だ。

⬆一発目を撃ったらエネルギー切れになってしまった。ほかに使えそうなものは……。

Writer's Note

パソコンからの移移なんだけど、グラフィックも音楽もパソコンに負けない出来ばえ。アニメなんて、パソコンよりもキレイに動くんだ。　（オタピー大竹）

松本 亨の株式必勝学II

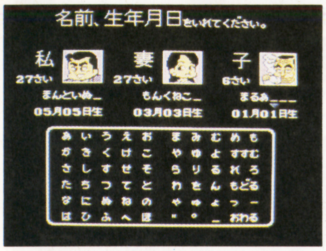
まつもととおるのかぶしきひっしょうがく

4百万円とマンションを元手に、2年間で70億円にする事ができるか!? 前作から、さらにパワーアップして登場した、株の神様が送る本格派株式シミュレーション。

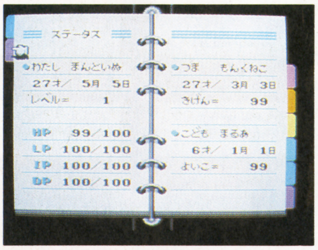
R カセット イマジニア ￥9,800
3月31日発売

攻略のポイントはズバリ、ここだ〜!!

スタート時の資金は約1千2百万円!?



⬅キミの名前・生年月日もゲームでは重要なのだ



⬅現時点のパラメータ。資産総額は1400万円だ。

ゲームスタート時に持っているお金は400万円。普通に持っていれば、結構な大金だけど、株で大きく儲けようというキミには、ちょっと少なく見えてしまうよね。でも、キミの住んでいるマンションの価値は1000万円。これを担保にして銀行からお金を借りれば、評価額840万円で利子前払い。約1200万円でスタートできるんだ。さて、これを元手にして、なにに投資しようかな……?

まずなにを買うか考えよう

⬅840万と400万、足して1240万。これが資金。

➡とりあえず任天堂の買い。安く買えるといいなあ。

現物で買うか、信用取り引きにするか。そしてどの株に手を出すか。考えることは一杯ある。このゲームでは、レベルが低いうちは、信用取引のうまみが十分味わえないようになっている。最初はスナオに現物買いが正解だろう。

最初のお奨め銘柄は、ずばり「任天堂」と「立石電気」。任天堂は2か月で1万円の大台。立石は2,800円が売りの目安。ただし、状況によって変化するので、臨機応変に。

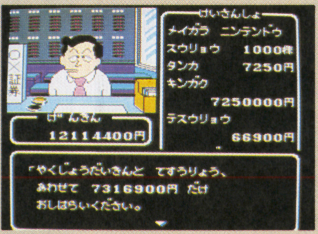
実録!! 実際のプレイではこうなった!!

実際にプレイした状況を、時間の流れにしたがって見てみよう。ただ、このプレイ方法が絶対正しいなんて言う気はまったくない。このゲームでは、一度プレイした時に値上りした株は、次回も確かに値上りの兆候はみせるが、確実に値上りするという訳ではないようだ。

また、重要と思われるポイントのみピックアップしたので、多少前後が食い違っていることもあるかも知れない。深くは追求しないように。

1989年4月3日

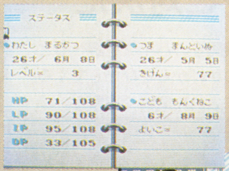
マンションを抵当に840万円借りて、任天堂を7250円で千株買う。また、残った金を東急につぎこむ。これでほとんどオケラ。なにかあったらどうしよう。



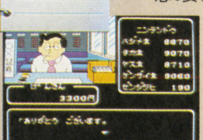
⬆任天堂、150円安で買い。ラッキー!

1989年5月16日

現金の持ち合わせは0。ステイタスも低くなり、そろそろヤバい。任天堂を10000円の大台を待たずに売る。早まったか?



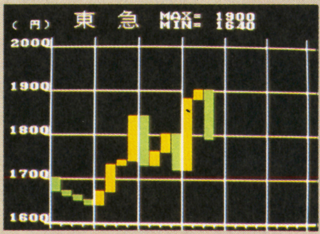
⬅DPが低い。妻と子供の機嫌も悪い。いや。まずい。



➡1万円の大台に乗ると思うがどうなる?

1989年7月7日

新しく購入した立石電気は好調だが、東急の伸びがイマイチ。底値でナイピン買いか? 結局任天堂は、10500円で下がり始める。まあヨシとしよう。



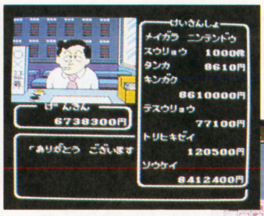
⬆高値で買った株を底値で買い足す……。

©IMAGINEER CO, LTD

信用取引か現物買いか!?

現物売買

現金で現物を売買するため、安心できる投資方法ではある。また、2部上場株などは、現物売買のみで信用取引を行なわない場合が多い。ただ、短期間で儲けようと思うのなら、信用売買の方がいいに決まっている。2部に拾いたい株がある時や、様子を見たいときの、補助手段として利用しよう。



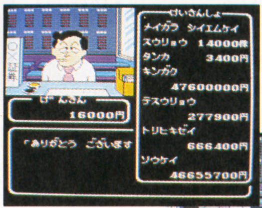
⬅1000株か100株が、売買の基本単位となる。

➡動きをよくみて安いときに拾え！

利益計算：買¥8,000×1,000株→売¥8,250×1000株
株価+（手数料 ＋ 取引税）=総計
買：買価(買価×.0075+12,500) =8,072,500
売：売価−（売価×.0075）+（売価×.014)=8,072,625

信用取引

ハイリスク・ハイリターン。株の取引の花形。投機要素が強いため、一般に利殖を目的として株を利用している投資家は、やらないほうがいいといわれる。が、このゲームでは、これをうまく利用しないことには、最終目的の70億円はとうてい不可能。ジャンジャン活用していこう。



⬅信用取り引きなら、こんなでかい勝負もできるようになるのだ！

➡カラ買いの決済。高く売れれば売れるほど、儲けになるのだ。

信用取引の利益、支払い額計算方法
売：売価＊委託保証率=委託保証金
さらに：委託保証金+手数料=カラ売り時の支払い額
買：（買価−委託保証金＊利息）−手数料=払い戻し額

ドル預金・株式投信は!?

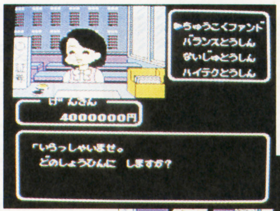
ドル預金

円相場がすぐに影響するこのドル預金。あずけた後短期間で円安ドル高となれば、結構な儲けにはなるが、10%〜20%も儲ればいい方。

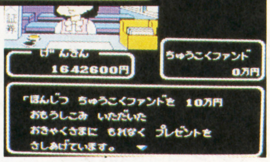
⬅定期預金もドル預金も、魅力的とは言い難い。

中国ファンド

中期国際ファンドのこと。国の債券だけあって安定感や安心感は、たしかにある。だが、10万円を預け入れの基本単位として、月に0.3%の複利。たいして儲るわけではない。定期預金の代と思っておこう。



⬅投資信託への短期間の投資は、下手すると損金を…。

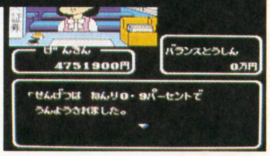


➡情報コマンドにはこんなお遊びもあるんだ。

株式投信

ダウの変化率によって利率が変わるバランス型。10銘柄をピックアップし、その平均株価で利率が変わる内需型&ハイテク型。どれも中国ファンドと大差はない。金が余ったときには、気にせず預けてみてもいい。

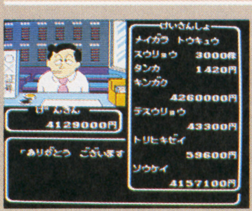
⬅株式投信は短期の投資では、税金分損することも。



➡毎月の成績により、配当率は変化するのだ。

1989年10月3日

銀行に借りた借入金の返済期限は今日だ。もう少し上がりそうだったトウキュウ3000株を、成りゆきで売り払う。銀行に返済し、もう一度借り直したら、評価額が3千万になっていた。現在運転資金は3千万前後。勝負にでるか？

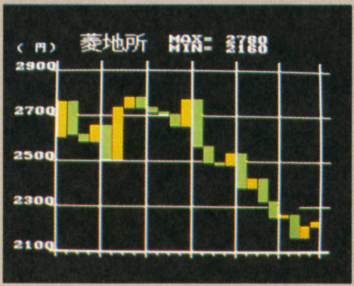


⬆もうちょっと……。という欲が身の破滅!? 切り上げ時か？

➡借金を返済。時価が高ければスグに借り直そう。

1989年11月15日

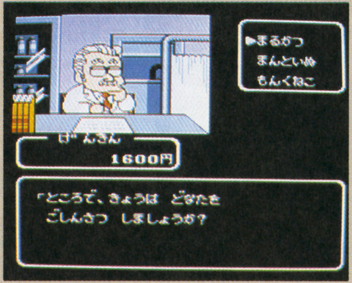
カラ売りで入った三菱地所が順調に下げている。ここらで決済しておく。遊びで1000株買った東応化学今が底値のようだ。3000株買い足して、値上りを待つことにする。そろそろステイタスが低くなる。また「購入」コマンドかな？



⬅カラ売りの場合、株価が下がると儲けになる。天井株に仕掛けるのだ。

1990年1月17日

気が向いたので、家族揃って遊園地に遊びに行く。ついでに病院によって、健康診断。たまには気分転換に、購入コマンドで3D迷路を楽しむのもなかなか。DPとHPがそれぞれ回復。妻子のパラメータもアップしたぞ。



⬅病気じゃなくても体力を回復してくれる。治療費は高いけどね。

➡次ページへ

土地転がしのうま味は

不動産

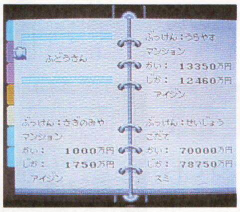
➡どの不動産がお得か。基準値を考えて……。

➡マンション。自宅にするか愛人宅にするか…。

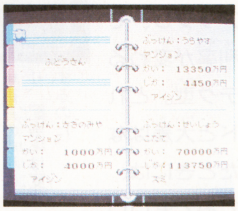
前作ではただ上がるばかりだった不動産。今回は、上下幅が激しくなっている。上がるときは3～4倍、下がるときには1／3以下。売り時、買い時を見きわめれば、株の売買よりはるかに儲る。ただし、取引に参加しようと思っても、最低でも1億程度は持っていないと話にならないぞ。

不動産で借入金倍増！

スタート時の手持ちのマンションの評価額は1000万円だが、状況によっては評価額が上昇し、3500万円程度になることも。そんな時は、きりのいい所で一度株をすべて売り、借入金を返済して、借り直す。すると手持ち資金が一気に3000万円程度に増えることに。



⬅時価と買いの差額に注目してほしい。



➡上と比べて、ずいぶん変動しているね。

情報をうまく利用しろ！

株の世界は情報の世界。少しでも美味しい話題にみんな群がる傾向がある。例えば、一時期「エイズの特効薬開発!?」という噂によって、製薬関係の株が買いあさられる事があった。投資家には噂が事実であっても、ただのガセネタでも関係ない。要はそれで株価が上がればいいのだ。とその頼りになるキミのニュースソースを下に列挙した。参考にしてくれ。

新聞記事……………………普通紙の中にも情報は一杯。株の動きに関係ありそうな事件をピックアップ。

グループゲージ…………週毎の株グループ別の市況度。今後のことではなく現在の状態を知るのに使う。

業界ゲージ………………その週の業界別の市況度。グループゲージと似たような扱いで見よう。

業界紙…………………会社を特定して、新製品情報や提携などの事項を載せている。今後の株価に影響することがよくある。

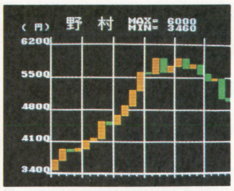
証券マン：ベテラン……向こう3か月のダウ平均を予測する。役には立つが、意外にてきと一な予測をすることもあるので注意しよう。

証券マン：若手…………過去1か月の値上り値下りベスト10を教えてくれる。

松本亨……………………ズバリ最優良銘柄を、キミだけに教えてくれる。

友人………………………いろんな噂を無責任に教えてくれる。中には大当りも……。

アナリスト………………為替レート、特に円相場の予測を教えてくれる。

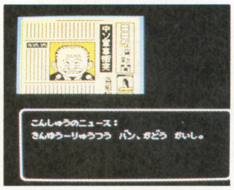


⬅チャートは株の動きを知る重要な情報源だ。

➡業種別の営業度。グリーン側が好成績なのだ。

⬅松本先生の言うことには間違いはない！　はず。

➡値上りベスト10。先月のデータだぞ！



⬅経済新聞。ニュースが株価に反映する事もある。

➡前ページから

1990年2月1日

持株をすべて売り払い、いよいよデカイ勝負に挑戦する。狙うのは古河電機、カラ買いで入る。4万株、4200万の勝負だ。うまく上がってくれればいいんだけど……。残った金で、とりあえず中国ファンドを購入しておくことにした。

⬅とりあえず手持ちの株はすべて、売ったり決済などで処分。で、大きく勝負！

➡カラ買いで4200万。委託保証金は約1200万の勝負。これが順調に上がればマンションも……。

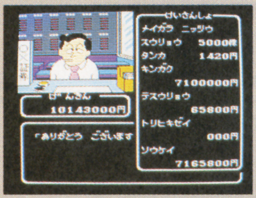
1990年3月15日

泥棒に入られた!!　幸い金庫には1万円とちょっとしか入っていなかった。残りの現金は、銀行預金と中国ファンドになっている。備えあればうれいナシ！

⬆泥棒に入られてもいいように、現金はすべて定期預金になっているのだ！

1990年4月22日

⬆約2000万円に税金と手数料。これで新しいマンションが！

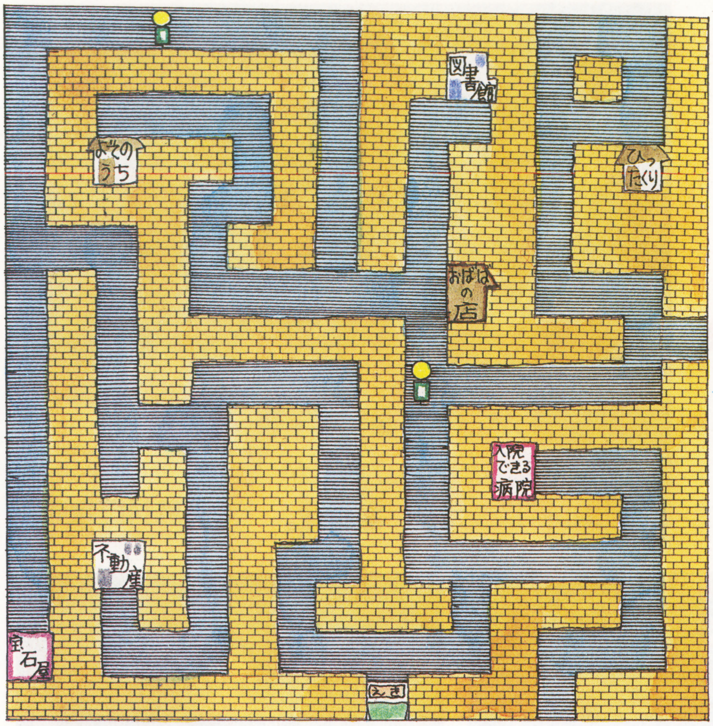


⬆まだまだ運転資金はいっぱいある。もうひと勝負するか！

古河電機の決済。かなりの儲けになった。この金で不動産に手を出すことに。最近安目の多摩センターのマンションを買う。約2000万円。まあまあの買い物。うまく値上がりするかな?　ついでに日通を5千株買う。

これだけ知ってりゃRPGは大丈夫!!

さぎのみや ひよし MAPだ!!

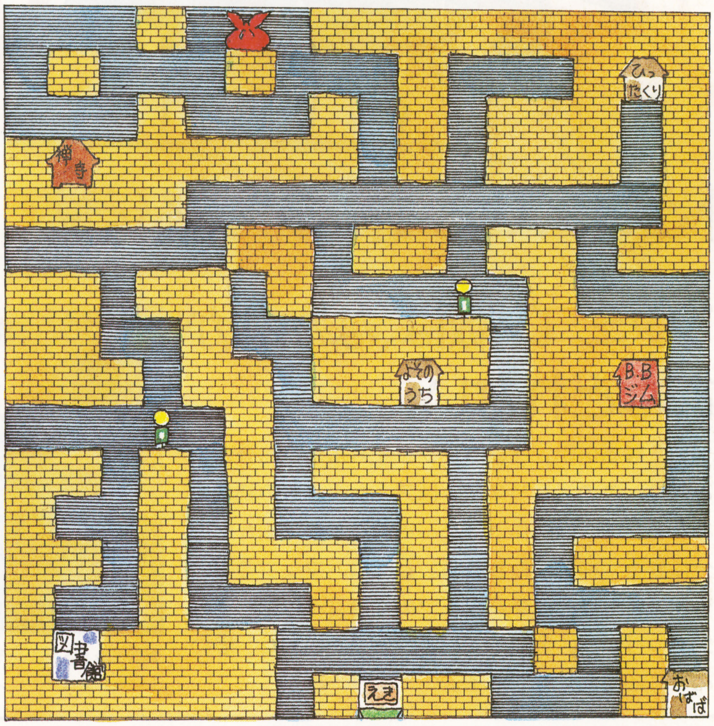


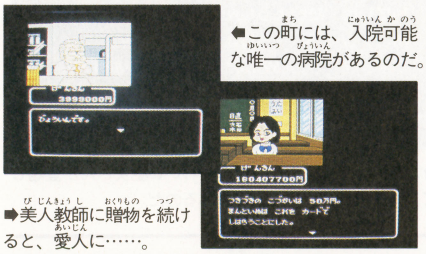
⬅３Ｄ迷路なんて、このマップさえあれば楽勝!!

➡どの町にも必ずある、おばばの店だ。

ひよし

いろいろな店が立ち並んでいる。パラメータの回復に必要な店の行き順を覚えておくと、何かあったときにとても便利だぞ。





⬅この町には、入院可能な唯一の病院があるのだ。

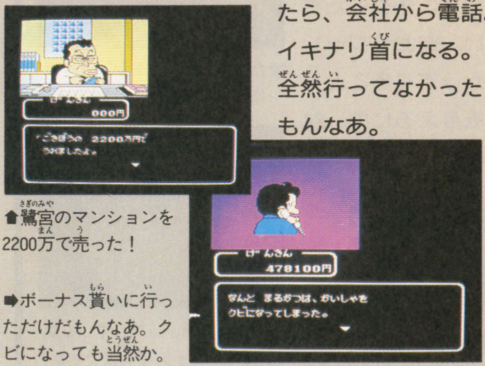
➡美人教師に贈物を続けると、愛人に……。

さぎのみや

キミが最初に住んでいるマンションがある町だ。ハプニングで妻子が怪我をしたときは、この町の病院に入院することになる。

1990年6月25日

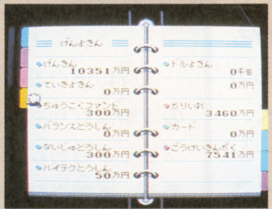
先日売りに出した鷺宮のマンションが、2200万で売れる。この金で浦安のマンションを購入。株のほうもおおむね順調。そろそろ愛人の一人も作って、優雅に生活しようかな。と思っていたら、会社から電話。イキナリ首になる。全然行ってなかったもんなあ。



⬆鷺宮のマンションを2200万で売った！

➡ボーナス貰いに行っただけだもんなあ。クビになっても当然か。

という訳で戦いはまだまだ当分続く



1990年7月1日の段階で、総資産は約15000万円。15か月で約30倍というから、なかなかの戦果だと思うのだが、ゲームの終了日である1991年3月29日までの8か月で、この金をさらに50倍にしなければならない。70億への道はまだまだ遠いのだ。破産、破滅を繰り返しても、ゲームの中でならやり直しが利く。キミが無事にクリアできることを期待しよう。

Writer's Note

このゲーム、難しい。だれが2年で持ち金を1750倍にできるんだ!?と、つい怒りたくなった。ただ単に私が株に向いていないのかも知れんが……。シミューレーションとしてはよくできているのに、最終目的が足枷となるのだ。またRPGモードに慣れると面倒なだけ。たまの気晴らしには絶好だけどね。しかし、せめて後2年ゲームが続けば、結構いい線まで行ったんだけどなあ。というのはただのグチ。（マッピー）

イラスト／渡辺天留子

マップポスターつきワイド特集!

ドラゴンスピリット 新たなる伝説

ふたたび地上が邪悪に支配されようとしている。勇者レイスよ、平和のために立ち上がれ。ブルードラゴンに変身だ。

R カセット ナムコ ￥5,200 (消費税含まず) 4月14日発売

ファミコン版は、なかなかあなどれない

「新たなる伝説」というサブタイトルからも分かるとおり、この『ドラスピ』はアーケード版の続編にあたる。内容は前作とほとんど同じだが、細かい部分に変更や補足がみられる。とくに、マップの違いやボスキャラの攻撃パターンの変更などには、十分気をつけよう。分かっているつもりでいると、思わぬところでミスをするぞ。

⬆ゴールドドラゴンモードという、練習用モードもついている。シューティングが苦手でも楽しめるぞ。

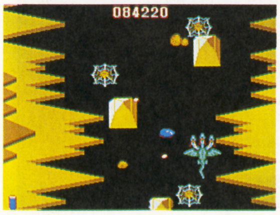
⬆エリアとエリアの間には、かわいい巫女さんが登場して、緊張感を解きほぐしてくれるのだ。

エリア5以降の紹介だ!

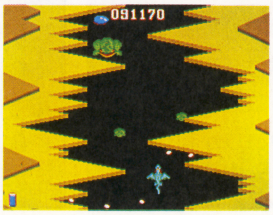
特大マップで紹介する4エリアから先には、こんなエリア、こんなボスキャラが待っているのだ！

AREA 5 洞くつ

両わきの壁面が鋭くとがっていて、触れるとダメージをくらってしまう。それだけなら別にどうということもないが、やっかいなことには、その壁が動くのだ。ボヤボヤしていると、ワキ腹をグサリと突き刺されてしまうぞ。さらに、ファミコン版には、真下からドラゴンを突き上げる、ピラミッド状のトゲまであるのだからタイヘンだ。とにかく、これら障害物の動きのパターンをきちんとマスターしておくことが最大のポイントなのだ。



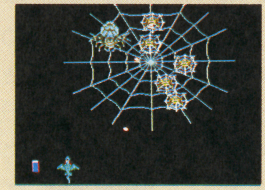
⬅左右だけならまだしも、下からもトゲが迫ってくる。



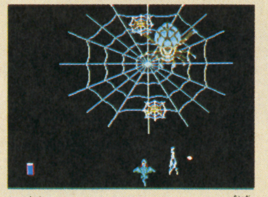
⬅トゲで動きにくくても、敵の攻撃はゆるまない。

ボスキャラ ペーレントスパイダー

次々に子グモを生み出す。子グモたちの攻撃はなかなか激しい。時おりジャンプして、自ら攻撃をしかけてくることもある。本体にダメージを与えるには、対地ファイアで攻撃するのがベター。



⬆たくさんの子グモが、ドラゴンに攻撃を仕掛けてくる。



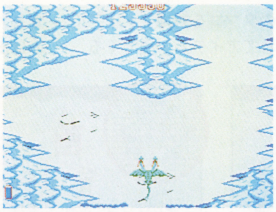
⬆親グモがジャンプしている間は、対空ファイアで攻撃できる。

©㈱ナムコ　イラスト／杉山真理※シャープのCIでは作動しません。

AREA 6 氷河

氷の壁がブルードラゴンの行く手をふさぐ。対空ファイアで壁を破壊して、道を作らなければ先に進むことはできない。壁の中にアイテムの卵が埋まっていることがあるので、見落とさないように。また、エリアの途中でスクロールが速くなる部分がある。スクロールが速くなれば、それだけすばやい判断が要求される。この高速スクロールは、ファミコン版で新登場。

⬅氷壁を対空ファイアで破壊しながら先に進む。


⬅行き止まりのコースもあるので気をつけよう。

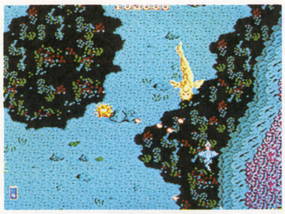
ボスキャラ グビラ

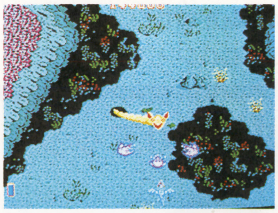
ヘビのように長いヤツ。口から炎を吐いて攻撃してくる。弱点である頭部を攻撃すると、シッポが破裂して、破片がドラゴンめがけて降りそそぐ。

⬆グビラの弱点は頭。ダメージを受けるたびに体が短くなっていく。

AREA 7 深海

氷河エリアの下に広がる海の中にある、光すら届かない暗黒の海底エリア。洞くつエリアに見られるような、大仕掛けのトラップはないけれど、このあたりになると、敵の攻撃がかなり激しくなってくる。しかし、この程度でネをあげてはいけない。強敵はたくさんいるが、中でもモーレイという敵は、ボスキャラなみの強力な攻撃でドラゴンを苦しめる。


⬅海の敵の攻撃はきびしい。撃たれる前にやっつけろ!


⬅穴から首を出したモーレイ。ボスなみの攻撃力だ。

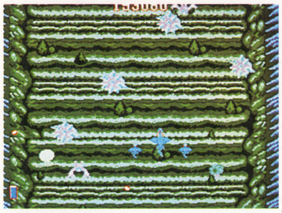
ボスキャラ シーデビル

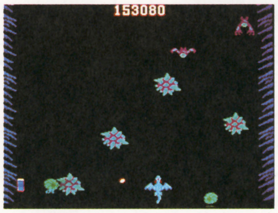
アンコウの化け物。子アンコウを産んで、自分の周りをガードさせる。子アンコウが体当たり攻撃をしかけてくることもある。口を開いた時に攻撃する。

⬆親アンコウと子アンコウのコンビネーション攻撃はなかなかのクセモノ。

AREA 8 暗黒

初めは普通の画面だが、しばらくすると画面がだんだん暗くなっていき、やがて敵キャラさえ見えないほど真っ暗な画面になる。さらに時間がたつと、もとのように明るくなる。このように、画面が明滅を繰り返すことがこのエリアの特徴だ。真っ暗になると、当然何も見えなくなるので、とても危険。

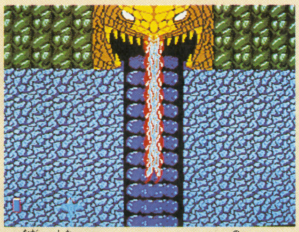

⬅画面が明るいうちに、敵キャラの配置をおぼえよう。



⬅だんだん画面が暗くなり、やがて何も見えなくなる。

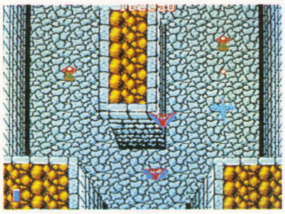
ボスキャラ ターンアウェイガード

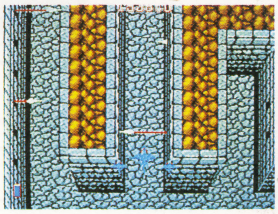
魔宮への入口を守るモンスター。移動はできないけれど、長い舌を伸ばして攻撃したり、目から怪光線を発射したりできる。目を開けた時が攻撃のチャンス。


⬆長い舌がドラゴンめがけて伸びてくる。ボヤボヤしてるとやられるぞ。

AREA 9 魔宮

最後のエリアは、敵の本拠地だけあって攻撃がとても激しい。しかも、ブービートラップがあちこちに仕掛けてあり、情け容赦なくブルードラゴンに襲いかかる。ダメージを受けずに進むのはかなり難しいだろう。また、氷河エリアのように高速スクロールする箇所もある。マップの暗記がいちばんの攻略法だ。


⬅激しい攻撃がドラゴンを襲う。さすが敵の本拠地だ。


⬅壁の中からヤリが飛び出すブービートラップ。

ボスキャラ ヒュドラー

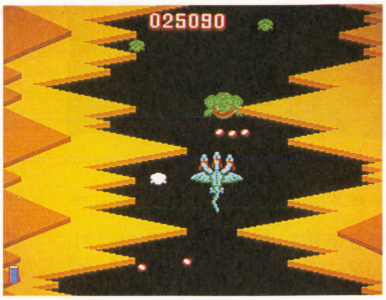
3本もの首が同時に攻撃してくるのだから、その威力も3倍。敵が火を吐くタイミングのスキをついて1本ずつ倒そう。こいつを倒せばガルダとの対決だ。

⬆3本の首がガンガン攻撃を仕掛けてくる。スキを見つけるのがたいへんだ。

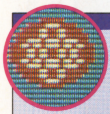
パワーアップしたアイテム

ブルードラゴンは、アイテムによってパワーアップする。アイテムは、地上の卵を壊すか、点滅する敵を撃破すると出現する。ファミコン版には、アーケード版になかった新しいアイテムが加わり、より多彩で強力なパワーアップを見せてくれる。また、アーケード版ではアイテム3つで効力を発揮していた火力アップやエクステンドが、アイテムを1つ取るだけで効果を表わすように変更されている。また、2つ以上の効力を持った複合アイテムも出てくるぞ。

⬆地上にある赤や青のタマゴを対地ファイアで撃つと、タマゴが割れてアイテムが出てくる。

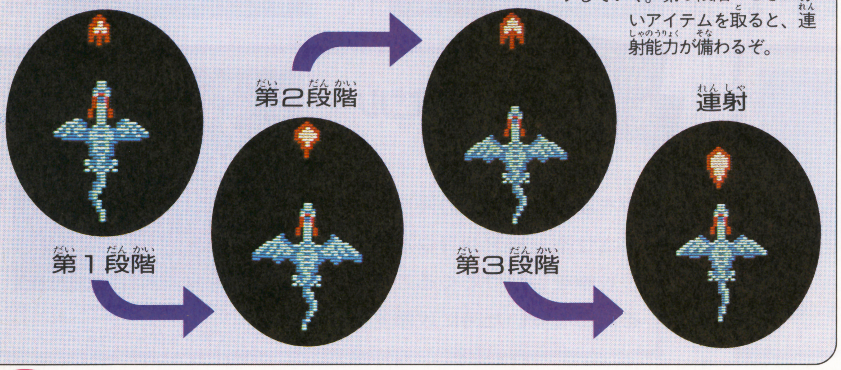


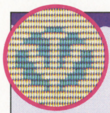
⬆ピカピカと点滅する敵をやっつけても、アイテムは出てくる。取りこぼさないようにしよう。



火力アップ

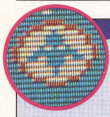
前作では3つ取らなければ意味がなかった赤いアイテム。ファミコン版では、1つ取るごとにドラゴンの火力がパワーアップしていく。第3段階のときに赤いアイテムを取ると、連射能力が備わるぞ。





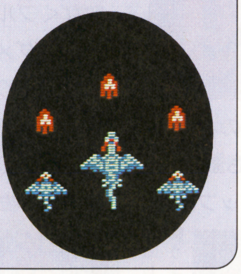
首

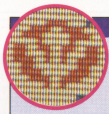
青いアイテムを取ると、そのたびに首が1本増える。首が2本以上あれば、空中と地上を同時に攻撃できる。首は3本まで増える。



NEW スモールオプション

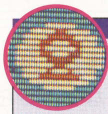
ドラゴンがスモール状態になり、その両わきに小さなドラゴン（オプション）がつく。オプションは無敵で、ドラゴンと同じ攻撃力を持つ。本体がダメージを受けるとオプションは消えてしまう。





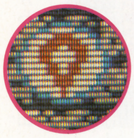
NEW ファイヤードラゴン

ファイヤーブレス＋ワイド＋パワーウイングの効果を持った複合アイテム。ファイヤーブレスの破壊力を持ったワイド攻撃ができ、しかも無敵という、ほとんど最強の状態。ただし、一定時間しか効力が持続せず、1本首に戻されてしまう。



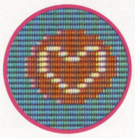
NEW パワーボム

アーケード版にはなかった、対地ファイアのパワーアップアイテム。対地ファイアが着弾すると同時に地震が発生し、地上にいる敵を全滅させることができる。一定時間、効力を持続できる。



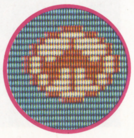
ファイヤーブレス

最強の破壊力の対空ファイアを発射できるようになる。炎が長いぶん、連射がきかない。ダメージを受けるまで有効。



エクステンド

アーケード版では、3つ集めないと1UPしなかったが、ファミコン版ではひとつ取れば、すぐに1UP。

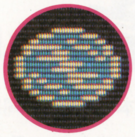


スピードアップ

取るたびにドラゴンの移動のスピードが速くなるアイテム。スピードアップのランクは5段階ある。

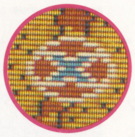
スモール

ドラゴンが小さくなり、敵の攻撃をかわしやすくなる。ダメージを受けるか、青いアイテムを取ると効果がなくなる。



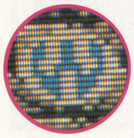
パワーウイング

ドラゴンが点滅し、一定時間、無敵になる。体当たり攻撃も可能だが、壁や柱に当たるとダメージをくらう。



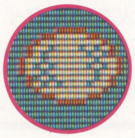
アースクェイク

一定時間、地震を発生させる。地震で地面がグラグラ揺れている間、地上の敵は、出現と同時に破壊される。



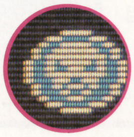
ワイド

対空ファイアが広角度になり、攻撃範囲が広くなる。スモールオプションなどと併用することも可能。



スコアアップアイテム

ひとつ5000点のボーナスアイテム。点数を競うならば逃すことはできないけれど、無理して取るほどのモノでもない。



パワーダウン

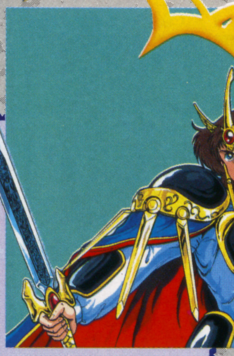
これを取ると、アイテムの効力（無敵など）がなくなり、さらに首、ファイア、スピードがそれぞれ1ランクダウンする。

次号でエリア1〜エリア7までの敵キャラとエリア5〜エリア7までのマップを初公開するぞ！

ドラゴンスピリット 新たなる伝説 完全攻略 AREA 1~4 マップ

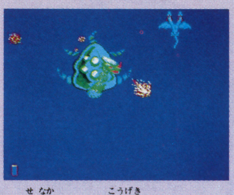
AREA 1 石灰台地

眼下に青い海原が広がる美しいエリアだ。高速で飛来する火の玉には注意！



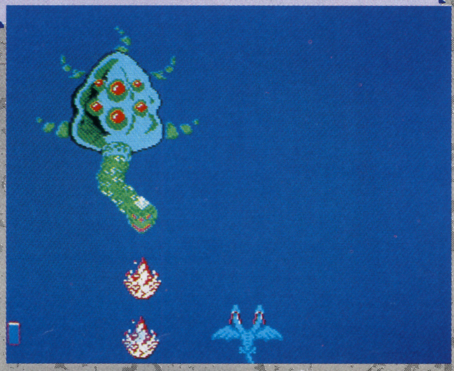
ボスキャラ プレシオザウルス

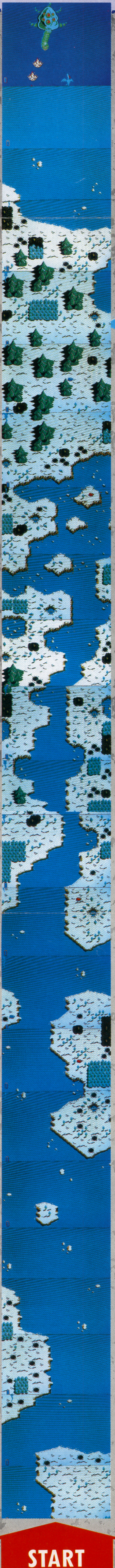
弱点である頭を攻撃するため、うかつに正面に出ると、すばやい火炎攻撃のえじきになる。敵は、何発か炎を吐くと息切れするので、攻撃をうまくかわし、息切れしているスキに正面に回って反撃するといいだろう。

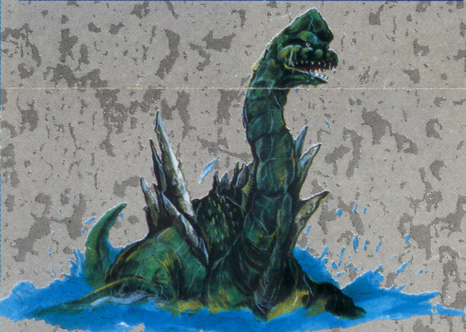


⬆背中からも攻撃してくるので、上に行き過ぎると危険。

⬇敵に攻撃させ、息切れしたところを反撃。こいつの弱点は頭だ!!

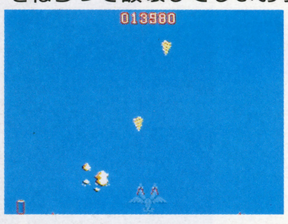






CHECK 5 よけるより撃破せよ

海中から飛び出し、猛スピードで飛来するシェルフィッシュは、出てきた瞬間をねらって破壊してしまおう。



⬅高速で飛んでくるので、回り込んで撃つとかえって危険。画面の上方にいる間に、すばやく倒してしまうのが得策だ。

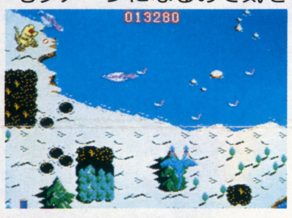
CHECK 4 火の玉は破壊不可能

どこからともなく高速で飛んでくる大きな火の玉。これは破壊できないので、とにかくぶつからないようによけよう。

⬅飛んでくる物は、なんでも破壊できると思い込んでいると痛い目にあう。出現パターンをおぼえてしまうといいだろう。

CHECK 3 飛び散る羽根に注意

アプテレックスに弾が当たると、その羽根が放射状に飛び散る。羽根に触れてもダメージになるので気をつけよう。



⬅羽根が飛び散ることも考えに入れて、アプテレックスはなるべく遠くから攻撃しよう。また、2匹いっぺんに倒すのも危ないぞ。

CHECK 2 トボは空中で倒そう

地上から飛び立ってくるトボ。地上にいるうちに攻撃することもできるが、飛んでから倒したほうがラクでいい。

⬅地上にいるうちに倒そうとすると、わざわざ近づいて行かなければならないが、飛び立ってからはトボのほうから接近してきてくれる。

CHECK 1 海竜は早めに退治！

海上にいるアクアザウルスは、1度に3発の弾を撃ってくるクセ者だ。早めに始末しておかないとあとで困るぞ。

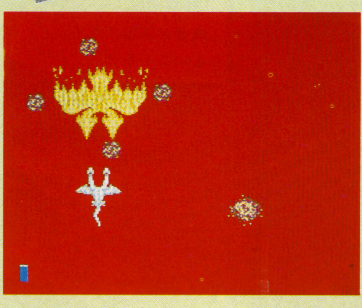
⬅べつに激しい攻撃をしかけてくるわけではないが、3発ずつ、確実に弾を撃ってくるので、放っておくと画面が弾でいっぱいになる。

マップの左側の赤い文字で書いてあるのは、その場所で登場する敵キャラの名前。また、アイテム×2とは、アイテムを持った敵が2匹出てくることを表している。

AREA 2 火山

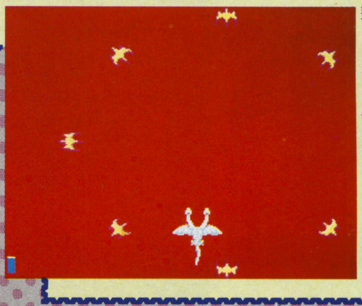
激しく噴火する火山、大地を覆いつくしたマグマの海。火の鳥が襲いかかる！

ボスキャラ ラウンド・フィーニックス



➡グルグル回る火の玉をかいくぐり、双頭の火の鳥に挑む。火の鳥は弾を吐かないけれど…。

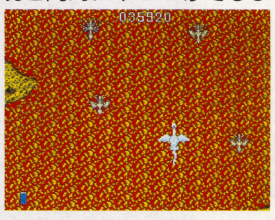
左のように、外側の火の玉の内に入り込んで攻撃すればいい。ところが、この火の鳥は、下のように分裂拡散して攻撃してくる。周囲を回転する火の玉が消えたら注意信号。距離をあけて、小さな火の鳥に当たらないように警戒。



⬅分裂して小さな火の鳥となり、攻撃してくる。体当たりされるな！

CHECK 4 マグマから火の鳥が

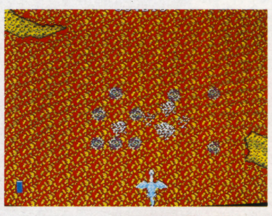
マグマの中から突如出現する火の鳥。ドラゴンめがけて突進してくるので、出現と同時にやっつけてしまおう。



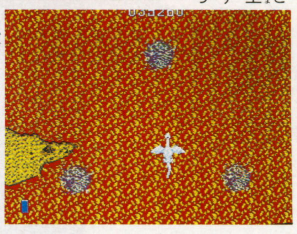
⬅画面のあっちこっちから出てくるばかりか、マグマの色とよく似た色をしているために識別しずらい。なにかとやっかいな敵だ。

CHECK 3 火の玉を警戒せよ！

いきなり出てきて、ぶつかってくるタンブラァー。出現パターンを記憶して、ダメージを受けないようにしよう。



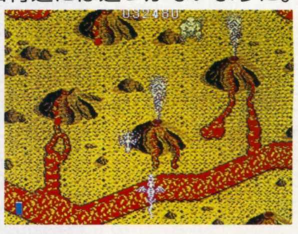
⬅撃てば4つに分裂するという、とんでもない火の玉だけに、うかつに攻撃せずによけたほうが安全。触らぬ神にたたりなしだ。



➡出現パターンを記憶して、あわてずにうまくよける練習をすれば、火の玉なんて恐れるに足りない。

CHECK 2 噴火口には近づくな

時おり激しく噴火する火山群。この噴火物に触れるとダメージになるので、うかつに火口付近には近づかないように。



➡火口が画面外に出ても、噴火が画面内に残っていて、それでダメージを受けることがよくあるので注意しよう。

CHECK 1 強敵バイオサイクラー

火の玉で身を守るバイオサイクラーには、ダメージを与えるのが難しい。深追いせずによけることも大切だ。

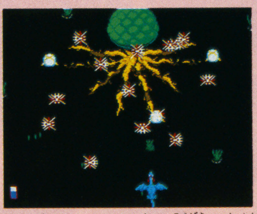
⬅火の玉のすき間からしかダメージを与えられないので、攻撃がたいへん。倒すのが無理と判断したら、サッサとよけてしまおう。

AREA 3 密林

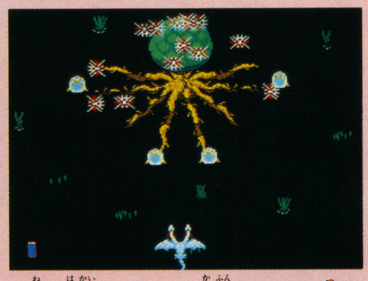
生い茂る草木によって、光が閉ざされた密林。木のかげから敵が現れてブルードラゴンを襲う。そればかりか、木が襲いかかってくることもある。とんでもないところなのだ。

ボスキャラ グリテリアス

まず、周りにある根を攻撃し、全滅させる。すると中央部の本体がムキ出しになるので、そこを攻撃する。根だけ倒せばよかったアーケード版とは異なるので注意しよう。

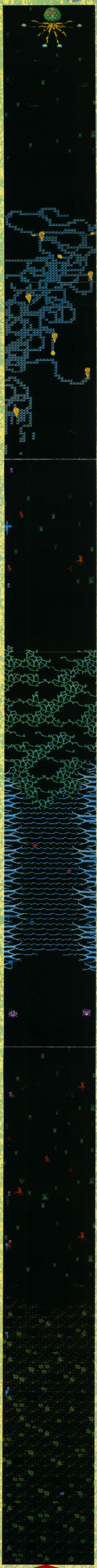


⬆対地ファイアで根を攻撃。花粉は対空ファイアで蹴散らせ！



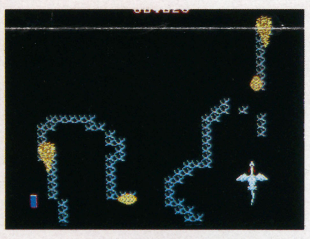
⬆根を破壊されまいと、花粉をバラまいてくるぞ。

⬆根を全滅させると本体が現れる。対地攻撃だ！

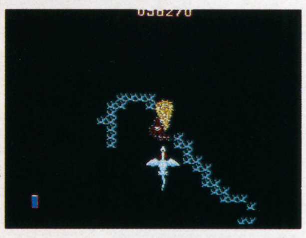


CHECK 4 ロープロッド対策

どんどん長い枝を繁殖させて、ドラゴンの行く手をはばむロープロッド。本体に接近して、猛攻撃をしかけ、撃破するのだ。生かしておくのは極めて危険！



⬅ファミコン版のロープロッドは成長がとても早い。逃げ延びることはまず不可能だ。本体を破壊するしかない。



➡ロープロッドの本体にギリギリまで接近して攻撃する。火力が弱いとかなり苦戦するけれど、ガンバって！

CHECK 3 恐るべしピーカック

大きな羽根を矢のように飛ばしてくる強敵ピーカック。出現位置をおぼえて、羽根を発射する前に倒せ！

⬅すばやく飛来し、美しい翼をバッと広げる。この動作のうちにやっつけないとダメ。ボヤボヤしてると…。

➡美しい5本の羽根が、まさに矢のように飛んでくる。その出現位置をおぼえていないと、この羽根のえじきだぞ。

CHECK 2 道は自分で切り拓け

びっしりと枝が張りつめ、道をふさいでいる場所。ここは、対空ファイアで枝を破壊して、道を作りながら進もう。

⬅この場所でも、敵は攻撃してくる。敵の動きをよく見て対処しよう。また、ワイドがあれば、広い道を作ることができるので有利。

CHECK 1 ゲゼはイヤなやつ！

穴からヌッと顔を出し、弾を5発も吐き出すゲゼ。なるべく早めにやっつけてしまおう。出現位置をおぼえるのだ！

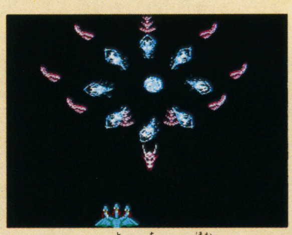
⬅早期撃退に失敗したら、しつこく倒そうとせずに、さっさと回避する。ゲゼは前方にしか攻撃できないぞ。

AREA 4 砂漠

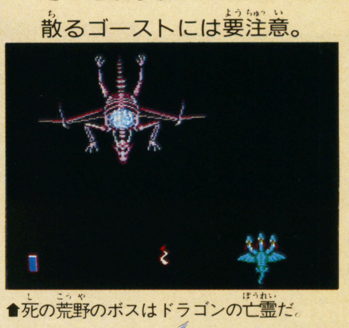
草1本生えていない砂漠、亡霊やガイコツが攻撃してくる死の荒野。まさに地獄を見ているような、荒れ果てたエリアだ。

ボスキャラ デス・ガーデアン

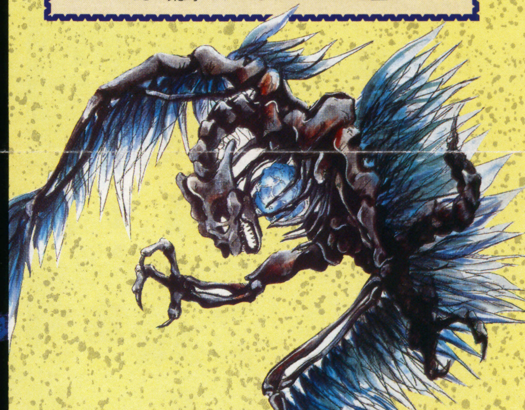
弱点は心臓部の光る玉だ。頭部にダメージを与えると、骨がバラバラになって心臓部がムキ出しになる。そこを攻撃すればいい。飛び散るゴーストには要注意。

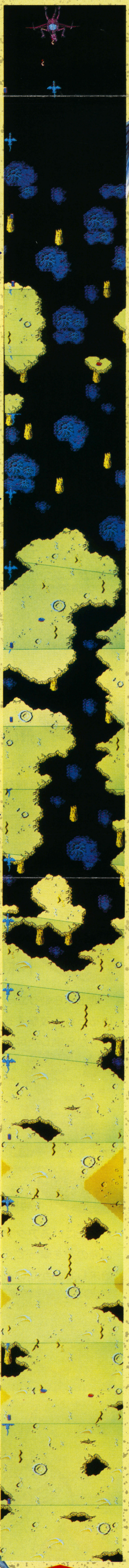


⬆バラバラに飛び散った骨は、しばらくすると再生し、もとの姿に戻る。



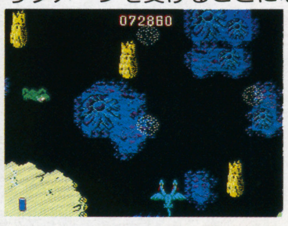
⬆死の荒野のボスはドラゴンの亡霊だ。





CHECK 4 突然現れるガイスト

音もなく現れて、ドラゴンを攻めるガイスト。出現位置を知らないと、いきなりダメージを受けることになるので注意。



⬅空中で、突然実体化する敵なので、出現位置を完全におぼえるほかに対処する方法はないだろう。やっかいな相手だ。

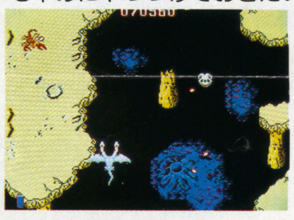
CHECK 3 亡霊の突進にご注意

暗闇のなかから、ブルードラゴンめがけて飛んでくるデスフラッター。あわてず、連射で蹴散らそう。

⬅次々と出現してくるデスフラッター。数が多いだけに面倒な敵と言える。かわすよりも、連射で倒すのがいいだろう。

CHECK 2 スカルは早めに倒せ

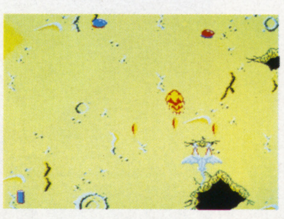
ガイコツの化け物スカルは、確実にドラゴンめがけて弾を撃ってくる。コイツも早めにやっつけておきたい。



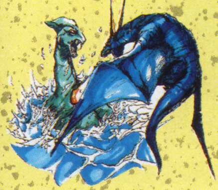
⬅スカルの攻撃は非常に正確だが、後方に逃げてしまえば攻撃されずにすむ。危なくなったら、スカルの後方へまわれ。

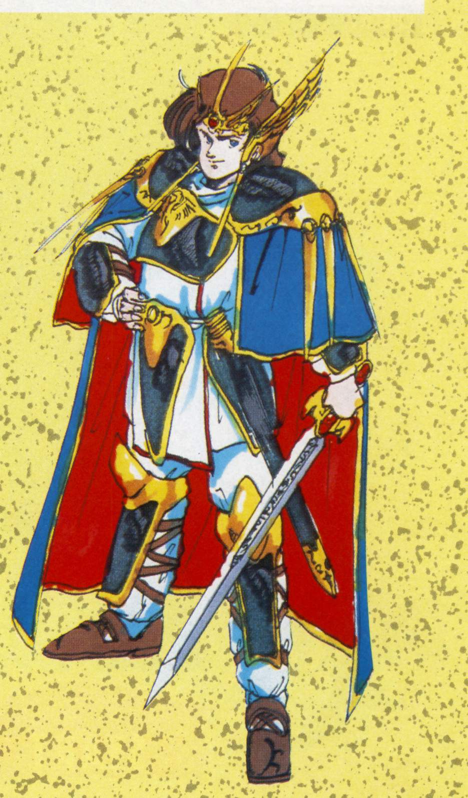
CHECK 1 ハリーには警戒せよ

画面の下からサッと現れ、背中の針を雨アラレのように降らせるハリー。出現のタイミングを完全にマスターしよう！



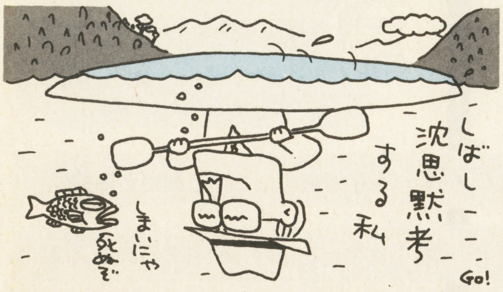
⬅攻撃のチャンスは一瞬しかない。それを逃すと激しい攻撃が待っている。パターンを完全におぼえないと勝ち目はない。





スケルトン甲田の

おまかせQ&A



探偵神宮寺三郎 危険な二人

前編で悩みまくっちゃったキミ！　後編の捜査をあきらめるのはまだ早いぞ。これまでに登場した人物をもう１度チェックして、事件発生からの出来事を順序立てて考えることから始めよう。きっと道は開けるサ！

前編までのあらすじ

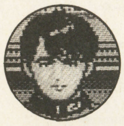
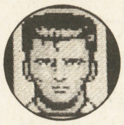
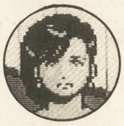
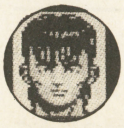
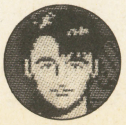
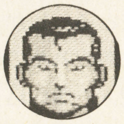
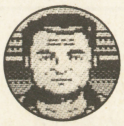
私立探偵・神宮寺三郎は、ある日、助手の洋子とレース観戦に出かけたのだが、レース中の事故がきっかけで殺人事件に巻き込まれてしまう。殺されたのは、洋子の親友の岡崎京子。彼女の夫がレース中に事故に遭ったのと、時を同じくして起きた悲劇だった。そして発覚した驚くべき事実！　レースに出場したのは、岡崎に変装した彼の友人の田村だったのだ。

そして第２の事件が発生した。密輸捜査官のリョウ・ケイコクが、京子が殺されたホテルで何者かに撃たれ、重傷を負ったのだった。彼は、岡崎が移籍を望んでいたチーム・ツカマキのスポンサーの大谷を内偵中の身で、どうやら今回の事件には密輸も絡んでいるらしい。

こうして深まる謎の中、田村が突然の事故死を遂げる。岡崎、田村の共通の友人、そして洋子のかつての恋人だった高杉の証言を得て、捜査を進める神宮寺。果たして行方不明の岡崎はどこに、そして事件の背後に見え隠れする巨大な黒幕の正体は!?　この複雑に絡み合った糸の先には何が待ち受けているのか。

そして岡崎を追いつめることに成功した神宮寺の前に、事件は意外な進展を見せるのだった。

登場人物

岡崎		殺された京子の夫。チーム・ツカマキ入会のため、金を欲している。後編の冒頭で殺されてしまう。
京子	？	第１の被害者。洋子の親友だった。死体がホテルの大谷の部屋で発見されたのは謎である。
神宮寺		私立探偵。事件に直接のかかわりはないが、洋子とリョウを介して間接的に巻き込まれている。
洋子		神宮寺の助手。親友の京子の死と、かつての恋人の高杉が事件に関係していることで動揺ぎみ。
田村		岡崎の替え玉としてレースに出場。しかしその後、行方をくらまして謎の事故死を遂げる。
高杉		岡崎、田村、山本の知人で、洋子の昔の恋人の複雑な人間関係を束ねる重要人物の１人。
リョウ		密輸捜査官。何者かに撃たれ、重傷を負う。大谷を追って台湾からやって来た。
大谷	？	リョウに追われる謎多き男。事件発生後、１度も姿を見せず、いまだに行方がつかめていない。
石橋		事件の担当刑事。的確な捜査を進めているらしいのだが、神宮寺には協力しようとしない。
小曽根		ホテル・スズカインのボーイ。前編では最も信頼できる情報提供者として、神宮寺に協力した。
塚巻		チーム・ツカマキのオーナー。スポンサーの大谷の資金源に疑問をいだいている。
細田		岡崎が所属するチームのリーダー。ゲーム序盤で、きわめて重要な証言をする。
山本	？	岡崎を脅迫していた。京子の殺害現場のホテルにいたはずなのだが、誰も姿を見た者はいない。

©1988 DATA EAST CORP.　イラスト／中野豪

後編から新登場の人物&場所をチェック!

人物

青地 帝国物産の高杉の上司。事件関係者たちと最も多くのつながりを持っている高杉の、事件当時のアリバイを証言する。そしてゲームの後半まではただの証人にしかすぎなかったのだが、なぜか突然安岡によって帝国物産から連れ去られてしまう。果たして彼と事件の関係は!?

安岡 大谷が所属する小林組の組員。大谷のことを"兄貴"と呼び、慕っている。ゲーム前半、神宮寺が行方不明の大谷を捜していることを知り、協力的な態度をとる。しかしその後、大谷が何者かに殺されたのを知って、神宮寺をその犯人と思い込み、一転して命を狙うようになる。

みき 田村の恋人だった女性。岡崎と名乗る男の電話から、田村の死の原因は岡崎にあると思い込み、彼を憎むようになる。そしてついに岡崎を殺害し、警察に自首してくる。

豪造 明治組の親分。神宮寺とは以前からの知り合い。ゲーム冒頭で神宮寺と接触事故を起こし、今回の事件にもかかわるハメに。組関係の重要なヒントをくれる。

熊野 神宮寺の知り合いの刑事。警察が入手した情報や彼独自の推理についてなど、さまざまなヒントを与えてくれる好人物。石橋刑事とは、まさに対照的な存在だ。

場所

帝国物産 事件に多くのかかわりを持つ高杉と、彼のアリバイを証明した後に行方不明となる青地が勤務する会社。今回の後編では神宮寺探偵事務所、警察署の次に多く足を運ぶ所で、最も謎の多い場所でもある。高杉のアリバイを実証した仕事の電話の内容とは……。

小林組 大谷と安岡が所属する、いわゆるヤクザ集団。最近景気が良いということで、大谷が密輸捜査官に追われていたことも納得できる。問題は、密輸入殺人事件がどう結びつくかなのだが…。

ホテル・トキオ 事件当時、大谷が宿泊していたホテル。いかにも場末という感じの汚ならしいところで、客へのサービスも悪く、フロント係もなかなか協力しようとはしない。

明治組 小林組と同じヤクザ集団なのだが、気の良い豪造親分が仕切っているとあって、どうやら犯罪とは無関係の様子。今回の捜査においても、豪造親分はもっぱら神宮寺の味方である。

ボンソ 山本が生前働いていたバー。かつて山本に脅迫されていた岡崎も立ち寄ったことがある。いわくありげな店だ。ここのバーテンは素直に情報を提供するのだが、ある情報は何かをしなければ聞けない。

ストーリーチャー

公園 刺されて重傷を負った岡崎を発見

おたすけるとん甲田の一言
寝ている人のそばで、同じコマンドを2回試してみよう。

メゾンR 洋子が高杉について聞き込み捜査

警察 洋子が石橋から大谷の写真を入手

事務所 訪ねてきた高杉から、洋子が新しい情報を入手

おたすけるとん甲田の一言
自分の事務所で吸うタバコは、さぞかしうまかろうな。

明治組 豪造から、大谷が所属する小林組についての情報を入手

帝国物産 青地から、事件当日の高杉のアリバイを入手

警察 塚巻から、大谷が事件当時宿泊していたホテル・トキオについての情報を入手

ホテル・トキオ フロント係から、大谷の事件前後の動向について聞く

おたすけるとん甲田の一言
フロント係のヘンな趣味、それは五円玉集めなのだ。

警察 岡崎殺しの犯人・西村みきから、殺しの動機、田村との関係及び山本について聞く

事務所 電話帳で、ボンソの住所を調べる

おたすけるとん甲田の一言
あれ、電話帳はどこだっけ…とキョロキョロしたりして。

ト(後編)大紹介

ボンゾ 山本が1年前に病死していたこと、そしてそれを岡崎が知っていたという情報を入手

おたすけるとん甲田の一言
ボクは、洋酒ならブランデーと決めているんだよね。

警　察 石橋から、大谷の死体が発見されたことを聞く

事務所 熊野と話し合い、安岡が怪しいと推理

小林組 安岡の最近の動向を知る

おたすけるとん甲田の一言
ヤクザ屋さんは、何でも腕力でカタをつけちゃうんだから。

帝国物産 安岡が青地を連れ出したことを知る

おたすけるとん甲田の一言
立ち去るボクの背中に彼女はホレたのだった。

警　察 石橋から、捜査が核心に迫っていること、そして事件の背後には巨大な黒幕が潜んでいることを聞く

おたすけるとん甲田の一言
刑事はいつも人を調べてるけど、調べられたことはあるのかな。

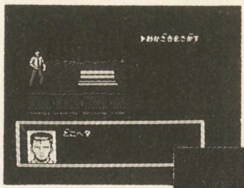
事務所 安岡に襲われ、彼の殺意を知る

警　察 安岡から、大谷と帝国物産のつながりを聞き、最終的な推理をする

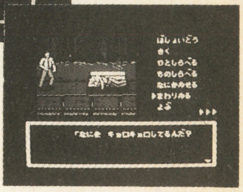
おたすけるとん甲田の一言
これでいよいよ大詰め。感動のラストの前にハンカチを用意。

Q 公園で岡崎を発見できない！

A 実はこの公園内のマップはループしていて、ただやみくもに動き回ってもらちがあかない。では、このループから脱出できるのはどこか？　それはズバリ！　ベンチで人が寝ている所だ。この人と話をした後にベンチの奥の繁みに入れるようになるのだ。岡崎はそこにいるぞ!!



⬅行けども行けども同じ場面。公園内はループしているのだ。



➡ここでキョロキョロしていると、新しいヒントが聞ける。

Q 大谷の写真はいったいどう使うの？

A 洋子が石橋から入手した大谷の写真。使い方自体は、もちろん人に見せて聞き込みをやりやすくするというもの。だけど、どの誰に見せるのかということが問題なのだ。具体的に教えちゃうと、明治組の豪造と小林組の安岡。このうち安岡には小林組で見せた後、警察でもう1度見せる必要があることを教えておこう。

⬅何も言ってないのに、石橋刑事が大谷の写真をくれた。

➡名前を知らなくても顔は知っていたりする。

Q 結局、真犯人は誰!?

A 真犯人の名前を聞きたいんだね。それはね……、なあんて、もちろんそんな質問には答えられないよ。犯人が分かっちゃったら、今までのキミの捜査がムダになっちゃうもんね。でもどうしても知りたいのなら、カンタンなヒントを教えるから自分で推理してみよう。

●安岡が青地を連れ去ったことで、小林組と帝国物産のつながりが分かった。
●疑惑の人物の証言は信用できない。

カンのいいキミなら、もう分かっちゃったかな。殺された人と事件に直接関係ある人たちに、間接的にしろ一番多く関係している人物。こいつが犯人だ！

⬅小林組と帝国物産は、どうやらつながっていたらしい。

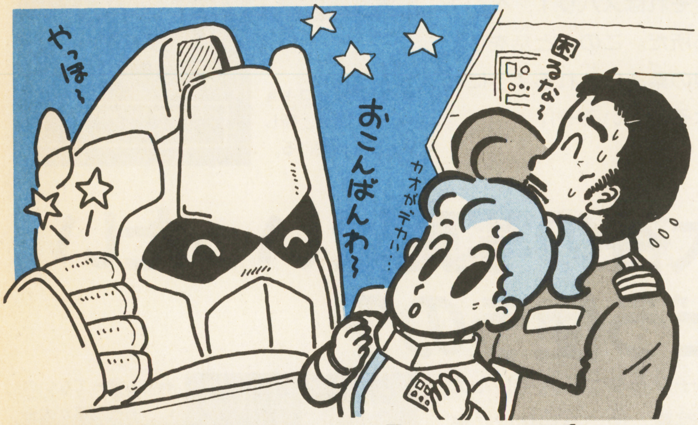
➡高杉のアリバイは会社の上司の青地が証言したものだった。

⬅岡崎と大谷が死に、次第に犯人像が明らかになってきた。

キャプテン靖国&キャティ市ヶ谷の

SLG講座 第22回

シミュレーションゲーム



SDガンダムワールド ガチャポン戦士 ――スクランブルウォーズ―― マップコレクション 攻略集

みんな覚えてる？ SLG講座の第1回がどんなゲームを取り上げたか。そう、『ガチャポン戦士スクランブルウォーズ』。そして、今回はマップコレクションの登場だ！

お買い得!? マイナーチェンジされた書き替え版

書き替えで新しくなった、24×24の正方形サイズ7つ、24×48の横長サイズ3つのマップ。その攻略ポイントを探ってみた。3→6へと行動可能ユニット数も変わって、同じようなマップでも、感じが少しづつ違っているね。

ユニット略称

DATAで使われているユニットの略称は次の通り。

ZAK……ZAKU（ザク）
DOM……DOM（ドム）
GUF……GOUF（グフ）
ZGK……ZGOK（ズゴック）
ZOK……ZOGG（ゾック）
GEL……GELGOOG（ゲルググ）
RDS……R-DAS（リック・ディアス）
GUN……GUNDAM（ガンダム）
ELM……ELMETH（エルメス）
WHB……W-BASE（ホワイト・ベース）

MAP No.00 ISLAND RX-93

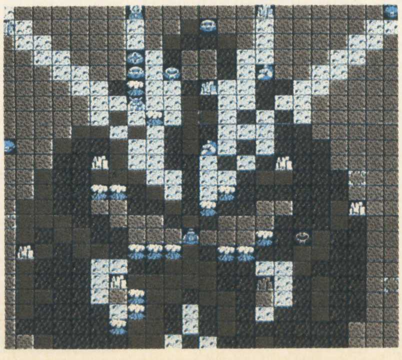
真ん中の“ハナ”にあたる部分を進撃するのが最短攻略コースだ。“目”にある2つの都市を占領できれば、もう怖いものなし。しかし、それだけ抵抗も激しい。それをかわすため、右側の海上からゾックなどで牽制攻撃をかけて、敵のMSをいくつか引きつけよう。敵がいない都市を一時的に占領したり、首都に近づいたりすれば、きっとMSをまわしてくるハズ。

DATA

中立都市、コロニー……13

スタート時のユニット数

少軍モード	大軍モード
ZAK…2	ZAK…2
DOM…1	DOM…1
GUF…1	ZGK…2
	GUF…1
	GEL…2
	GUN…1
	RDS…1



MAP No.01 KING OF STAR

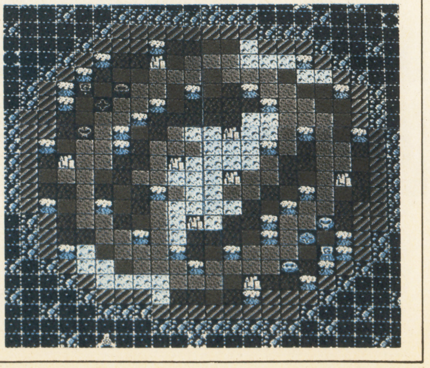
こういうマップだと、惑星の中ばっかりに目を奪われがちだが、コロニーがあるオイシイ宇宙空間を忘れちゃ勝てないぞ。砂漠地帯にある4つの都市を狙って正面から攻めても、どうせ一進一退の苦しい戦いになるに決まってる。2ターン目ぐらいからMSを少しずつまわして、宇宙と地上から首都をはさみ打ちにすることを考えろ。それまで地上は防衛戦だ。

DATA

中立都市、コロニー……14

スタート時のユニット数

少軍モード	大軍モード
ZAK…1	ZAK…2
DOM…1	DOM…2
GUF…1	GUF…2
	GEL…1
	RDS…1



©サンライズ・創通エージェンシー ©BANDAI 1989 イラスト／小野 和

MAP No.07 VICTORY STRAITS 海峡をはさんで大激戦

1 神出鬼沈の水中部隊出動!

こういう"水っぽい"地形には必ずつきもののズゴックほか水中部隊。彼らを使って敵の後ろに回りこみ、留守にしてる都市を占領してみよう。きっとコンピュータは混乱して、攻勢にでたMSを呼び戻したり、他のユニットを派遣したりするハズだ。このあいだに他のユニットを前進させればいい。

ただし、陸に上げればカッパと同じ。戦闘はできるだけ避けて、敵が来たなと見たらサッといなくなるべし。この基本形を忘れずに。

3 本国に引きこんで袋叩き!

敵がグングン攻めてきた！　これを正面から受け止め力で守り抜くのもいいけど、ちょっと待った。もっと良い方法があるんだ。

敵が来たら、まずだまって近くの都市に退く。敵はこちらの都市を狙って次のターンにさらに近づいてくるだろう。そうしたらまたまた退く。都市の１つや２つ占領されても気にしない。こうやって敵を首都に近くか、味方のMSが何機もいるエリアまでおびきよせ、あとはせーので袋叩き！　これならどんな敵でもおしまいさ。

DATA

中立都市、コロニー……20

スタート時のユニット数

少軍モード	大軍モード	
ZAK…2	ZAK…2	ZOG…2
DOM…1	DOM…2	GEL…2
GUF…1	GUF…1	GUN…1
ZGK…2	ZGK…3	

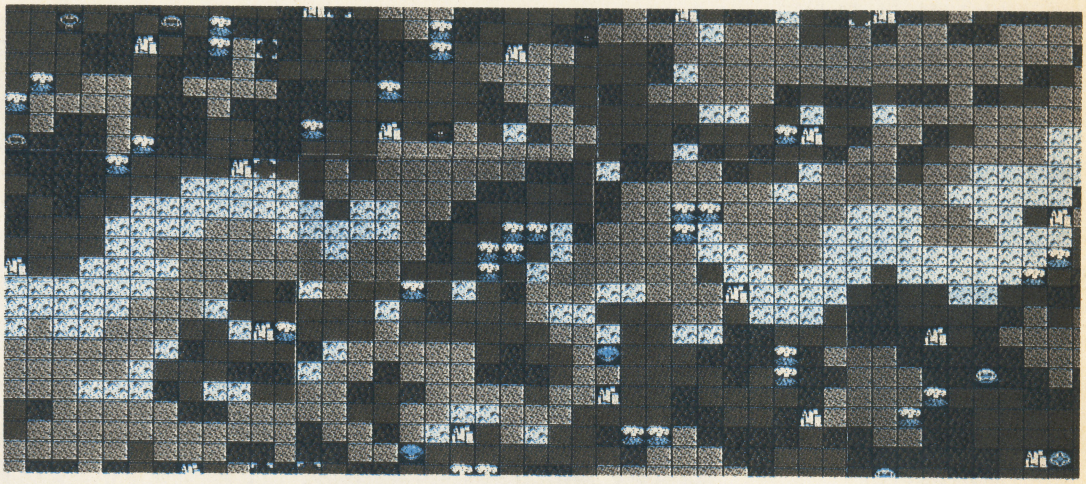
ユニットチェック

初期配置されているザク、グフ、ドムなど足の遅いMSをムダなく動かして都市を占領しよう。

2 バラまきに注意

長方形の端と端に両軍の首都があり、横にズラーッと広がったユニットの配置。こういうマップで気をつけたいのは、あっちもこっちもと、ユニットをやたらバラまいてしまうことだ。

攻・守ともこれは不利。中立都市を占領しに行く初めの頃は別として、中盤からはなるべくユニットを集中して、おたがいにカバーし合えるように動かそう。



MAP No.02 シャクネツ ノ ボウエイセン

地上と宇宙は４層にもなった大気圏でハッキリと2分されていて、行き来がとってもしにくい。これは守るには有利だが、攻めるとなると足かせ。突破しそうなところへ、すぐMSが集まってくるからだ。

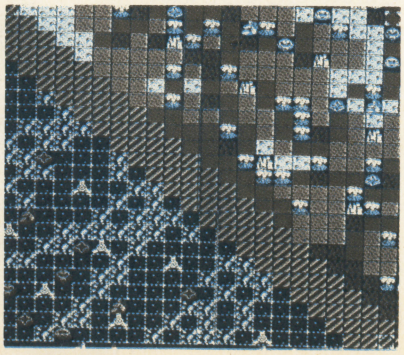
上陸作戦(?)は、MSを分散させて２～３か所に同時にかけたい。しかける場所は、マップの端。首都からなるべく遠くにする。右下が狙い目だな。

DATA

中立都市、コロニー……11

スタート時のユニット数

少軍モード	大軍モード
ZAK…2	ZAK…2
DOM…1	DOM…4
GUF…1	GUF…2
	GEL…2
	GUN…1



MAP No.03 オアシス ノ コウボウ

砂漠と河で移動しにくいマップだけに、ユニットの補充や体力回復がとっても重要。そうなるとやたら目につくのが４都市を持ち、砂漠にポッカリと浮かんだ小島だ。ここをいち早く占領したい。そのために第１ターンから、近くにいるガンダムだけじゃなく、ザクなどもすぐ行けるように移動させるんだ。

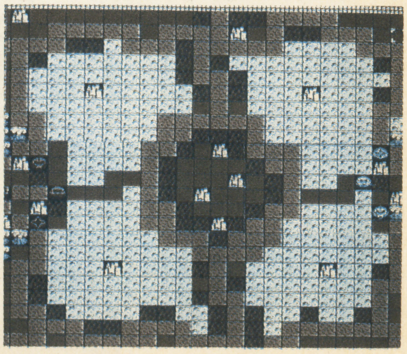
それから強いユニットは、決して失わないようにしよう。

DATA

中立都市、コロニー……20

スタート時のユニット数

少軍モード	大軍モード
ZAK…1	ZAK…3
DOM…1	DOM…1
GUF…1	GUF…1
	GEL…2
	GUN…1



MAP No.08 BATTLE IN BUBBLE 大宇宙を血に染めて

①小惑星占領に手間取るな

ゲームの初めにやらなければいけないのは、小惑星やコロニーの占領。だからといって、大勢で行けばいいってもんじゃない。惑星に突入したユニットを、また宇宙空間に出すのは時間もかかるしコマンドも1回使ってしまう。ユニットを遊ばせないように考えて動かそう。

すぐ近くにあるコロニー群なんかは1ユニットでいいし、小惑星にしたって2ユニットもあれば十分だ。敵がすぐ攻めてこないんだから、ゆっくり占領していけばいいじゃない、ね。

③攻略はコロニー群経由で

中間に小惑星があるから、攻略ルートもついついこれを経由して本星へと考えがちだ。でもいちいち惑星を占領しながら攻めても、手間や軍資金がかかるばかり。宇宙空間をビシバシ進んだほうがよっぽどいい。ただ、難しいのは2でも書いたコロニー不足。そのため、敵のコロニー一群をまず奪い、そこをベースに本星を攻略するのがベストルートだと思うんだ。まだ惑星に敵が残っていても、外に出てこない限り気にすることはない。

DATA		
中立都市、コロニー……20		
スタート時のユニット数		
少軍モード	大軍モード	
ZAK…2	ZAK…2	GUN……1
DOM…5	DOM…2	RDS……2
GUF…2	GUF…2	WHB……1
GEL…2	GEL…2	

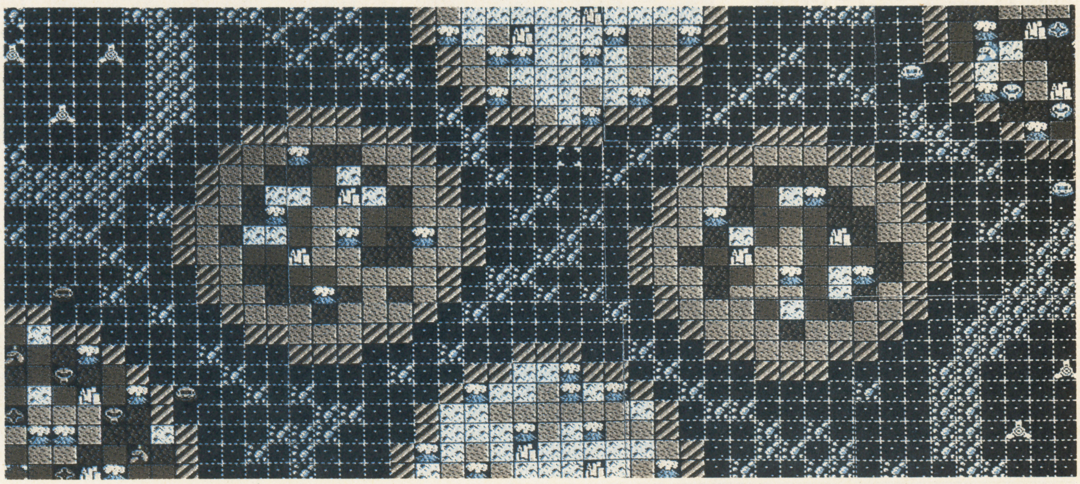
ユニットチェック

ザクは地上に、エルメスは宇宙にといった使いわけが重要。ガンダムなどの万能型で攻勢をかけろ。

②MS軍団登場

惑星間には、コロニーがまったくない。MSを直すには、どこかの惑星に降ろすしかないわけだ。でもこれには何ターンもかかってしまうし、代わりがいないと攻撃もストップしやすい。

そうならないために、何ユニットかのMSで軍団を作って、宇宙空間を動きまわろう。これならひとつやられても、代わりがいる分攻撃が途切れないぞ。

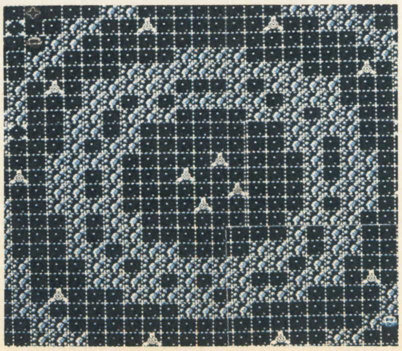


MAP No.04 RIPPLE ZONE

No.03と似たような雰囲気だけど、地上がない分激しいぶつかり合いになる。作戦としては右か左から回りこむしかないと思うけど、ここで注目したいユニットがエルメスだ。こいつの移動力12、体力72、ビット攻撃力をうまく使わない手はないぞ。

接近兵器はないけど、広い宇宙空間でなるべくザクやドムあたりと戦うようにすれば、そうとう戦果があがるハズだ。

DATA	
中立都市、コロニー……16	
スタート時のユニット数	
少軍モード	大軍モード
ZAK……1	ZAK……2
DOM……1	DOM……2
GUF……1	GUF……2
	GEL……1
	GUN……1
	ELM……1

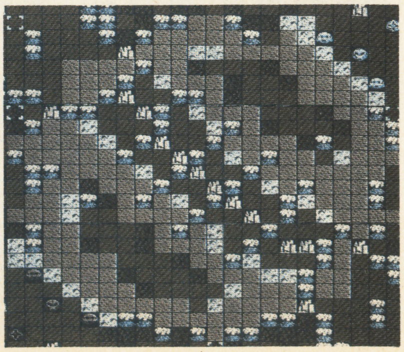


MAP No.05 トッパコウ!

ちょっと見た感じはなんでもなさそうな地形だけど、これがけっこうイヤラシイ。その犯人は絶対移動不可能の火山だ。これが立ち塞がって、なかなか行きたいところに行けない。

こうなったらズゴックを使って水中から行くしかないね。ある都市を占領したら、すぐ次の都市というようにどんどん渡り歩き、お金を貯めて移動力の大きいユニットを早く作ろう。

DATA	
中立都市、コロニー……20	
スタート時のユニット数	
少軍モード	大軍モード
ZAK……2	ZAK……2
DOM……1	DOM……3
GUF……1	GUF……1
	GEL……1
	ZGK……2
	RDS……1



MAP No.09 ケッチャクノトキ 最後に残るのはだれだ

1 WHBのダブルアタック

大軍モードでプレイすると、初めから2機のホワイトベースが登場する。これはうまく使うと、信じられないくらい強力なユニットなのだ。

ホワイトベースの能力は、マップ上で離れたところへ一方的に攻撃できること。ビームなら5マス、それより強力ミサイルは4マスも先の敵を狙える。この特長を利用して、近づいてくる敵を先にホワイトベースで攻撃し、それからMSで斬り込む連係プレーをかけていく。そうすれば少ない損害で大きな戦果が上るハズだ。

3 北と南からイッキに突入

いよいよ惑星内部に突入だ、というところまできたらゲームも終盤。ただしこの「突入」、敵の抵抗も激しいし、失敗することも結構あると思う。そんなときにはオトリ作戦が一番だ。

まず惑星の上から2ユニットぐらいで突入をかけて敵をひきつける。1ターンぐらいずらし3、4ユニットで下からも。もちろんこっちが本隊。あとはタイミングを計って敵が集まってこないうちに本軍が侵入し、都市を占領していくだけだ。惑星最後のときは近い。

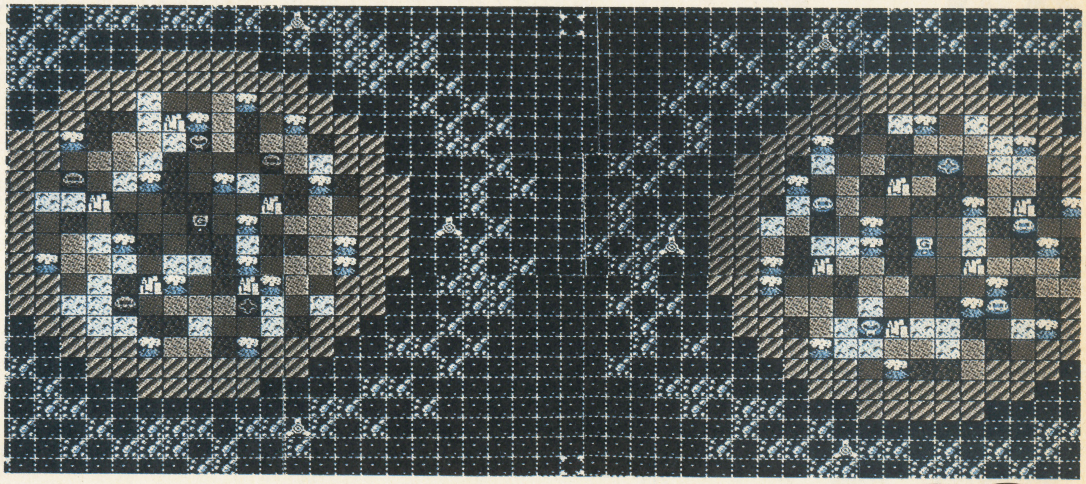
DATA			
中立都市、コロニー……20			
スタート時のユニット数			
少軍モード	大軍モード		
ZAK…3	ZAK…3	RDS……2	
DOM…1	DOM…5	GUN……1	
GUF…1	GUF…1	WHB……2	
ユニットチェック			

WHBを撃破されるのだけは避けること。ザク、グフは水際での防衛に使うようにしよう。

2 オープンで戦うな

このマップだけじゃないけど、なーんにもないところでバトルをするのはよくない。接近戦にもちこむまでにビームやバズーカで攻撃を受けるからだ。

とくに宇宙では、何かするとその方向に勢いがついて、すぐ止まれなくなるから、ピッタリくっつく接近戦は特に難しい。バトルはできるだけ障害物のあるコロニーが、アステロイド帯でするべきだ。

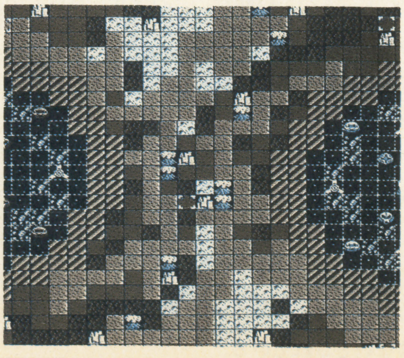


MAP No.06 チョウジクウワクセイ X

勝つための作戦はひとつ。地上に、敵より多くのユニットを展開させることだ。

コロニー占領は後まわしにして、ゲームが始まったらすぐに大気圏突入。取れるだけの都市を占領し、弱いザクを蹴散らして地上での主導権を握ってしまおう。そうなればあとはラク。大気圏を突破してくるユニットを、モグラ叩きの要領でポンポンつぶしていけばいいわけだ。

DATA	
中立都市、コロニー……18	
スタート時のユニット数	
少軍モード	大軍モード
ZAK……2	ZAK……3
DOM……1	DOM……3
GUF……1	GUF……2
	GEL……1
	RDS……1



アクションはいらない?

キャプテン靖国かく語りき

SLGファンでも、SDガンダムは嫌い、という人が結構いる。その理由は「形勢はいいのに、バトルシーンのアクションで勝てないから」だそうだ。うんうん、わからないでもない。確かにコンピュータ側の動きは速く、攻撃も適切だ。でも裏返せば、アクションを入れたからこそ、他のSLGにはない面白い味がでてるんじゃないだろうか。これがユニットの強さによって結果を出すだけのゲームだったら、今までのSLGと変わらない。SLGだからこのシステムでいい、というのは手抜き。オリジナル性を持ったシステムがどんどんでてきてほしいもんだ。

光栄ゼネラルプロデューサー

シブサワ・コウの「三國志倶楽部」第6回

シブサワ・コウからの返信

数あるSLGの中でも、群を抜いてファンの多い『三國志』。当倶楽部宛てのおたよりには、どきりとさせられるほどのものが少なくない。そこで今回は特別編。読者のおたよりに答えよう。

早いもので、この『三國志倶楽部』も6回目を迎えた。しかもうれしいことに、読者諸君からのお便りも日ごとに増えてきたので、今回はその中から何通かを紹介してみようと思う。

★『三國志』をプレイしてみて、ゲームのおもしろさに感心し、史実とのギャップにあきれかえりました。ぼくは小説『三国志通俗演義』よりも正史『三國志』の方が好きで、君主では曹操、武官では楽進、張遼、文官では荀彧のファンです。ゲームは、あいかわらずの漢軍（劉備の蜀漢）びいきというのが第一印象でした。小説好きの人が喜びそうな能力のつけ方にはまいりました。（後略）　香川県　西尾徹さん

●ムム、最初からシビアな意見が来たな。西尾君はなんとハガキ4枚にわたって、意見や質問を書いてくれたんだが、その内容を要約すると、

①史実ではない事件（桃園結義、苦肉の策など）が説明書に書いてあり、誤解を招く。

②広告のイラストで関羽が持っている武器がおかしい。三国時代には長刀はなかったはず。

③武将の能力が史実の記述に合わない。（これには自作の能力表がついていた）

といったところ。西尾君はすごい勉強家で正史をじっくり読み込んでいるようだ。その努力と知識には敬服するが、ゲーム『三國志』の作者として説明させてもらおう。

まず、ゲームの原作は『三国志演義』だ。この優れた中国の小説に、日本の小説、マンガ、さらにシブサワ・コウ自身の思い入れをブレンドして完成したのが、ゲーム『三國志』なのだ。だから、蜀漢びいきなのも、関羽が青竜偃月刀を持っているのも、ちっともおかしくはない。

それなら「歴史SLG」を名乗るのは変だと西尾君は言うかも知れないが、それは一面的な物の見方ではないかな？　確かに小説は史実と違う部分が多い。でも、正史『三国志』に書かれていることがすべて真実だというのも疑問だ。正史『三国志』は司馬懿の子孫が建てた「晋」の時代に書かれた物で、基本的には「魏」に好意的な記述になっているからだ。

また、中国では現代でも諸葛亮や関羽が敬われていて、各地にいろいろな伝説が存在する。それを史実ではないからといって否定できるだろうか？　日本でも、豊臣秀吉が織田信長の草履を懐で暖めたとか、謙信・信玄の川中島での一騎打ちとかは、史実ではないとされている。

でも、小説やゲームの場合は、こういう楽しい部分がないと優れた作品にはならないだろう。

少し話が硬くなったが、勘違いしないでもらいたい。シブサワ・コウは歴史学者ではなく、みんなと同じ三国志ファン、歴史ファン、ゲームファンなのだ。今後もゲームはおもしろさを第一に作っていこうと思っている。

★ゲームでは夏候惇が「かこうとん」になっていますが、ある本では「かこうじゅん」と書かれていました。シブサワ先生、どちらが正しいんですか？

東京都　天下統一さん

●『学研漢和大字典』によれば、「惇」には「とん」「しゅん」という読みはあるが、「じゅん」はない。だから「かこうとん」が正しい……と言いたいところだが、元々『三國志』に登場する人物はみ～んな中国人。三国時代の正しい発音なら「惇」は「とぅえん」となるから、どっちも正しいとは言えない。私としては「かこうとん」をおすすめしたい。

★昔、『三国志』の人形劇があったでしょ。ゲームやって、60巻のマンガを読んでいると、もう一回見たくなりました。なんとかして見れませんか？

兵庫県　孔明2さん

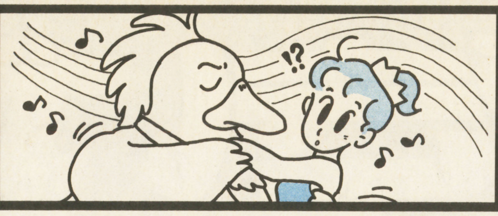
●私もあの番組はよく見ていた。ぜひ、また見たいと思っていたんだが、去年の12月にビデオ化されていると聞いて、さっそく買いに行ったくらいだ。全7巻で、26話を全て収録してあった。発売元は日本コロムビアで、1～6巻が9,800円、7巻が7,800円。やはり、良いものは何回見てもあきないものだ。

さて、これからもキビシイ意見、ほのぼのした質問、暖かい激励、何でもお便りを送ってくれたまえ。楽しみに待っているぞ。

シブサワ先生におたよりを!

『蒼き狼と白き牝鹿　ジンギスカン』FC化に向けてがんばるシブサワ先生に、おたよりを！　宛て先はSLG講座三國志倶楽部

SLGレスキュー隊



ハーイ、キャティはいま『キングオブキングス』にハマってまーす。かわいいドラゴンの成長を見守る目は、もう完全に母の目なのだ。

優秀な武将を教えて

Q 『不如帰』の家臣について質問です。このゲームは、能力というのが数値で出ないので、だれが優秀なのかバカなのかわかりません。説明書には作戦能力なら黒田如水、竹中半兵衛が、戦闘能力なら加藤清正や福島正則が良いとあるんですが、それ以外の武将たちを教えてください。お願いします。　東京都　森達也

A プレイした経験では、だいたい武将は歴史的評価にそって数値をつけてあるみたいですね。知らない武将が現れたら、戦国人名事典とかで、どんなことをしたか調べてみるのもいいんじゃないかな。

それじゃ具体的に。作戦能力だったら他には、明智光秀や立花宗茂。とくに宗茂は、戦闘能力も高いし、絶対逃がしちゃだめな武将ね。戦闘能力は武田や上杉の家臣がやっぱりいいんだけど、寝返らせるのはちょっと難しい感じ。まだ美濃・斉藤家の家臣、稲葉一鉄や安藤盛成が能力もまあまあだし、金を積めばどうにかなることが多いみたいよ。ほかには島左近や大谷吉継、小西行長も見つけたら雇って損はない武将ですね。

不屈のバトルレポート

これはぼくが『不如帰』にチャレンジした記録です。

その1－武田信玄（政治10）
1556年、村上家を滅ぼし北信濃をとる。
1578年、小早川孝景、尾張で討ち死に。
1580年、織田家を滅ぼし尾張をとる。
1592年、上洛をはたす。
1609年、榊家を滅ぼし、その領国2国を取る。これで残りは上杉だけになった。上杉が武蔵に攻めてくる。
1612年、信玄、甲斐で討ち死に。

その2－徳川家康（戦闘5、政治5）
1555年、運がいいのか悪いのか今川家に取りつぶされ、徳川家断絶。こんなのあり？

その3－津軽為信（戦闘5、政治5）
1580年、伊達家を滅ぼす。
1587年、東北平定。
1517年、宮本武蔵を家臣にする。
1636年、下野にて津軽大往生。哀しい。

その4－織田信長（作戦5、政治5）
1558年、羽柴秀吉を家臣とする。
1568年、前田利家、駿河で討ち死に。真田昌幸を寝返らせて家臣にする。
1593年、上洛をはたす。よーし今度こそ。
1609年、北条家を滅ぼす。やった。
1622年、東北の最上家を攻め滅ぼす。
1628年、島津家を滅ぼす。上杉家が降伏してきた。あと、一歩だ。
1629年、一向家を滅ぼし、天下を統一す。

岩手県　久慈真希

統一おめでとう。その根性に乾杯！

読者が選ぶマイSLGベスト10

ゲーム部門

今回	前回	ゲーム名	票
1	1	三國志	285票
2	3	信長の野望 全・国・版	247票
3	2	三国志—中原の覇者—	225票
4	5	ファミコンウォーズ	159票
5	7	SDガンダム	150票
6	4	不如帰	148票
7	6	キングオブキングス	83票
8	—	大戦略	56票
9	9	砂漠の狐	46票
10	—	独眼竜政宗	42票

キャラクター部門

今回	前回	キャラクター名	票
1	2	関羽	173票
2	3	諸葛亮	165票
2	1	劉備	165票
4	5	曹操	114票
5	4	上杉謙信	92票
6	8	豊臣秀吉	81票
7	9	張飛	77票
8	7	織田信長	74票
9	6	武田信玄	72票
10	—	孫権	39票

今週は少し昔のソフトに投票が集まりました。そのおかげで『大戦略』と『独眼竜政宗』がチャートに登場。『2』が話題の『SDガンダム』もグングン伸びて2ランクアップ。さてこの人気は続くかな？

キャラクター部門では、関羽が予想もしない第1位。孔明もがんばったけど、あとひと伸びがほしかったね。

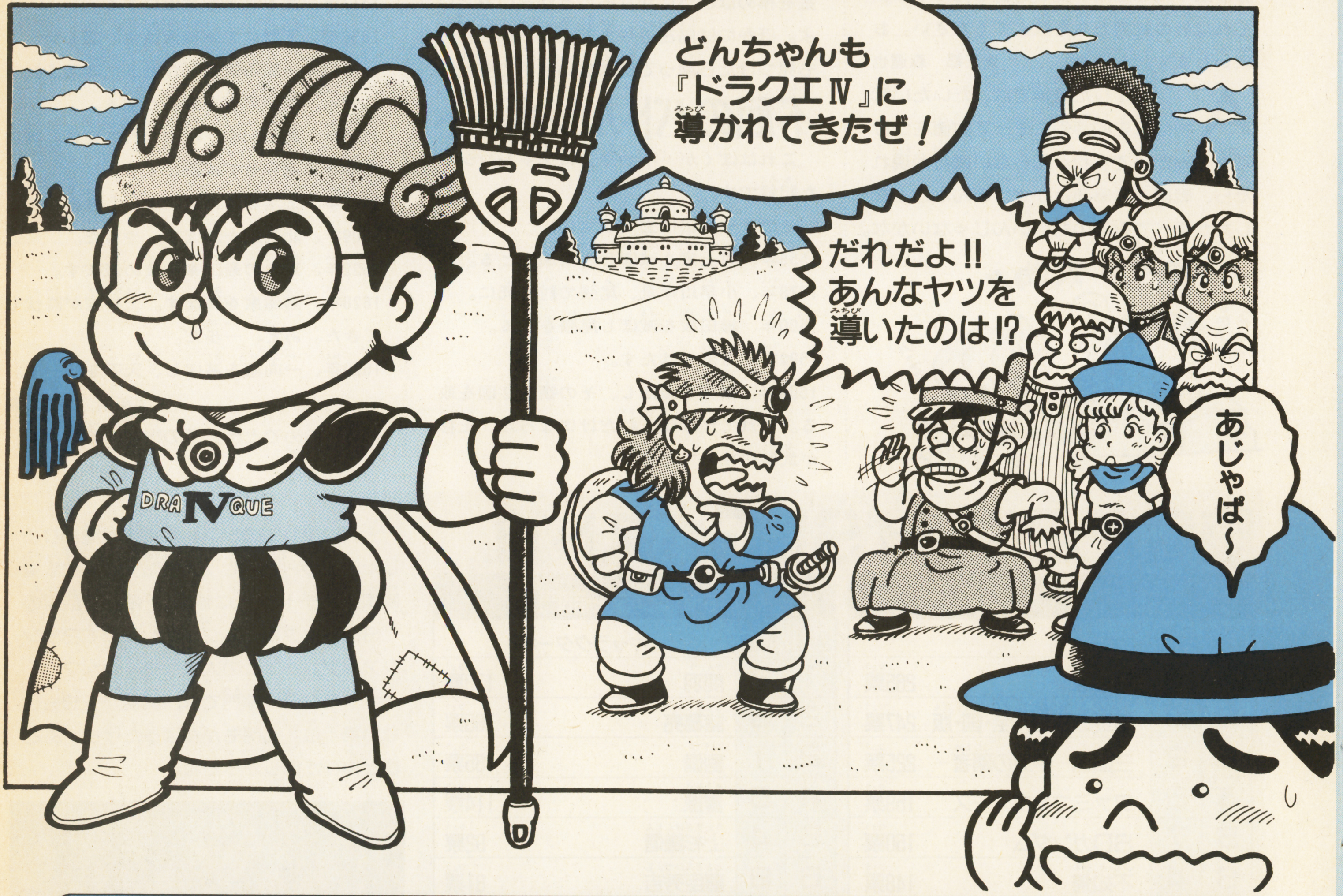
おたより募集中！

キミたちの好きなSLGについて、レポート、質問、意見、なんでも書いて送ってきてね！キャティもキャプテンも待ってます♥

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F ㊙ファミコン
SLG講座係

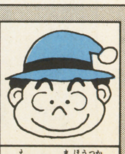
きくちゃん・どんちゃん ごきげんファミコン

▼これがグランプリ賞品『帝王の剣』だ!!



おハガキ戦士

『天外魔境ジライヤ』の手伝いに札幌のハドソンに行ってきたぞ。北海道は空気が爽やかエブリデイ！　雪まつりで西田ひかるちゃんも見れたし、ハドソンで開発中のゲームもやらせてもらって、サイコーの気分！　だけど、帰ってきたら仕事の山！　人生甘くはないのね。………どんちゃん（井沢寛）



お絵かき魔法使い

上野動物園に行ってきたよ。印象に残ったのはパンダ舎の手前にいるキジ！　お客はパンダの方へ急いでしまうので、誰にも見てもらえず、いじけてました。めげるなよ!!…きくちゃん（菊池晃弘）

『ごきげんファミコン』コーナー・ガイド➡

ごきげんアイテム

ハガキ 200MAC　**活字** 100MAC

天才ゲームデザイナーをめざすキミのための登竜門！ なわけねー!!

▲東京都・青葉(騎)

▲福岡県・スコーピオン(賞)

▲大阪府・虎那魅兼人(勇)

▲青森県・高橋けいこ(戦)

▲大阪府・バギクロス(武)

▲千葉県・ドラクエ中毒(遊)

●これを見せると、町の人や敵が涙を流してお金をくれるアイテム【24時間テレビ愛は地球を救う】。

北海道・PCエジソン(遊)

●【バサロ】これを船上で使うと、船が逆さまになる。　東京都・青葉(騎)

●【アデランス】ないしょだけど、神宮寺三郎さんが使っているとかいうウワサです。ぜったいにナイショだよ。

東京都・ゆかりべまりこ(忍)

●【薬用しでんかい】これを使うと、敵に叩かれれば叩かれるほど強くなる。

神奈川県・あいたたあいたた(遊)

●これを使うと、これから闘う相手のHPやMP、特徴などを下調べしてくれる。【たかさ〜んチェック!!】。

福岡県・阿修羅大魔王(僧)

●どんな敵でも飲みこむことができる!!【今井美樹の口】。

神奈川県・ライオンマスク(遊)

●これをつけると背後霊が救ってくれる。【丹波哲郎の面】。　兵庫県・孔明2(遊)

●1度持つとなかなか離せない呪いのアイテム!!【ラッシャー木村のマイク】。

大分県・江渡孝行(勇)

●【ジョッカーの皆さん】これを使うとすぐやられるが、毎回めげずに戦ってくれる。　神奈川県・NIKU丸(忍)

●【染之助染太郎】このアイテムを持っていると、レベルが上がった時、祝福してくれる。「おめでとうございます!!」非常にうるさい。

大阪府・虎那魅兼人(勇)

●ゴールドをたくさんもらえるが、転職しなければならない【宮沢蔵相】。

千葉県・わたくん(魔)

●仲間がいつのまにかいなくなるアイテム【たのきんトリオのよっちゃん】。

東京都・はらちょ(魔)

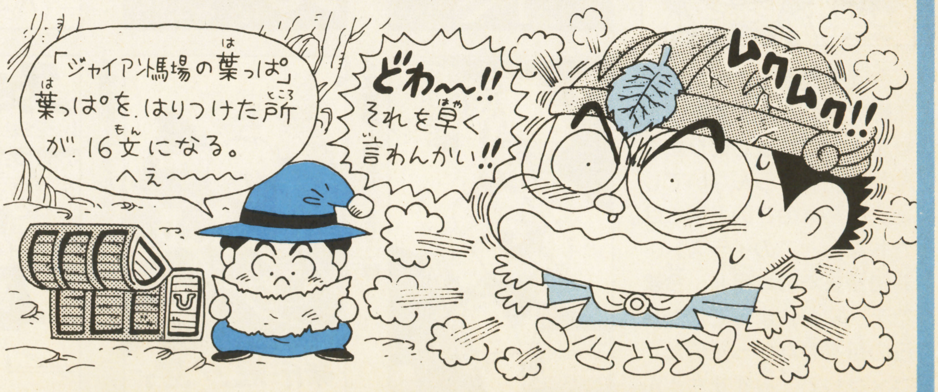
●【杉兵助のお面】これをつけると、1度聞いてもう聞きたくない話を「バカヤロ」と言って省略できる。

埼玉県・閑古鳥(騎)

●【ラムーのヨロイ】これをつけると、冗談ぬきで仕事がこなくなる。

福岡県・まどやん(勇)

✪うるへー、よけーなお世話じゃー！

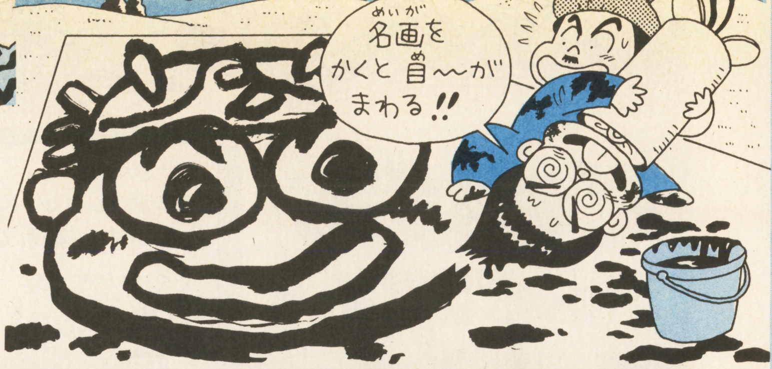


●『ごきげんいちゃもん』
ゲーム・メーカーに対するいちゃもんだよ!!

●『ごきげん野郎』
キミのまわりにいる変なやつを教えてね!!

●『ごきげんキャラクター』
キャラクターの立場になって、なにかひとことと!!

ごきげんピカリ



500 MAC 金賞

◀埼玉県・みすず　あき

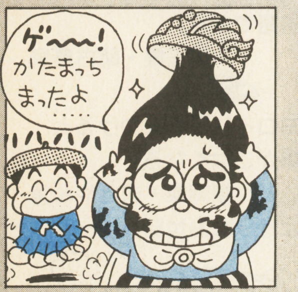
400 MAC 銀賞

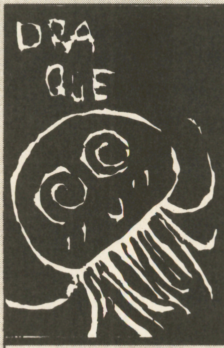
◀北海道・舞羅

300 MAC 銅賞

◀静岡県・矢野いずみ

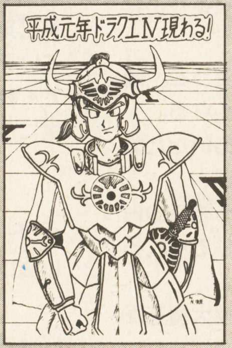
入選 200 MAC



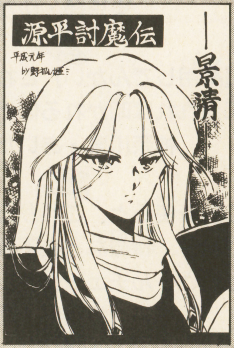


◀埼玉県・大神官ハーゲン

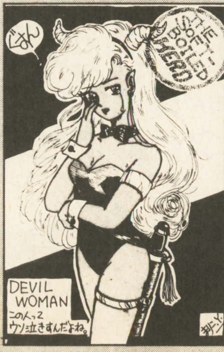
◀千葉県・ないと☆めあ



◀埼玉県・竜戦士の後継者

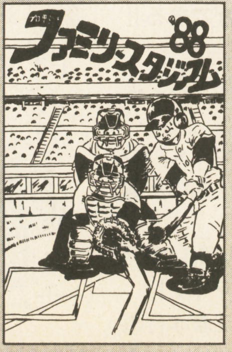


◀群馬県・野狐姫



◀東京都・ゆかりべまりこ

◀熊本県・メタル金魚



◀宮城県・おばやす

◀愛知県・いなずま剣

今回金賞を射とめたのは赤影を描いたみすずあきちゃん！　これって切り絵なんだぜ。信じらんないでしょ。なんなのこの上手さは。でもなんとこのイラスト、消印が去年の4月!!　今までテーマが決まってたから、日の目を見なかったのだ。ゴメンして、みすずちゃん。

●『ごきげんヘタッピ』
ヘタッピ自慢西東!!　ヘタなやつこそ美しい!!

●『ごきげんパーティ』
ドラクエのパーティに、変な名前をつけちゃえ!!

●『ごきげんベスト3』
ゲームなんでもベスト3!!　オチもつけてね!!

ごきげん横町 おたよりよっといで 100MAC

横町 きくちゃんに質問!! はっきりいって、女の子のイラスト描くの、あんまり得意じゃないでしょ？
大阪府・虎那魅兼人㊕

●どん「そーなんだよなー。アイドルの似顔絵なんて全然似てねーんだもん」
●きく「うるへー！ おいらだって、本気を出しゃ、実物そっくりに描けるよーんだ」
●どん「じゃあ下のイラストに、菊池桃子と西村知美を描き分けてみい！ ワハハ、こりゃ楽しみだ！ みんな期待しようぜ」

横町 どんちゃんは地理に弱いそうだけど、北海道はどこにあるか知ってますか？
大阪府・ドラクエ大好き㊣

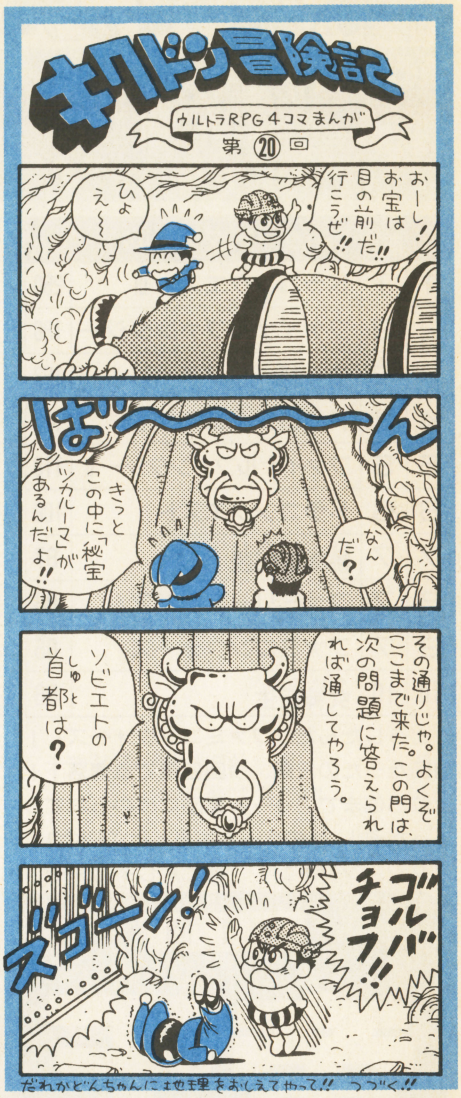
●どん「知ってるよ！ この間行ってきたもん。もう北海道の地理はバッチリさ！」
●きく「おや!? 北海道までの飛行機の乗り方がわからないからって、わざわざハドソンの人に連れてってもらったのは誰だ」
●どん「わー、それは言わないで！」

横町 じつは『イース』のタイトル画面の女の人は、うちの母です。ビックリしただろ～。
東京都・はらちょ㊖

●どん「へー、それはスゴイね…って、んなわけねーだろ！」
●きく「ウソもここまでくると、ミョーにすがすがしいね」
●どん「はらちょくんには〝大ぼらバカ一代〟の称号をさずけよう」

横町 私はE．T．と自転車で宇宙に飛び出して、死にそうになった経験がある。
千葉県・皇帝ナンドーラ㊣

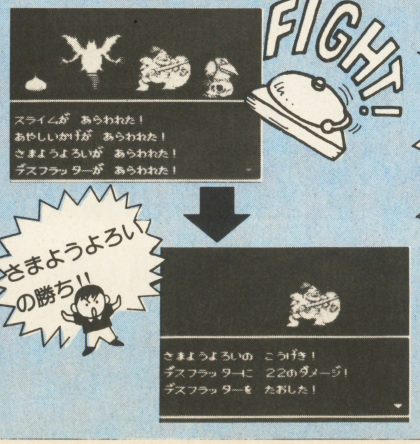
●きく「ギャハハハ！ ウソこけ！ もうこーなると、怒りを通り越して感動すらおぼえるね」
●どん「というわけで、ナンドーラくんには〝大ぼらバカ一代マークⅡ〟の称号をさずけよう。みんなもこのありがたい称号がほしかったら、大ぼらを送ってくれたまえ」
●きく「そんなのいらねーよ！」



格闘場クイズ！

どのモンスターが勝ち残るか予想してくれ！ 正解者の中から抽選で10名に、予想したモンスターの倍率×100MACをプレゼント!! ハガキは1人1枚だよ！ 「格闘場クイズ」21係までね!!

第19回の結果発表！



おめでとう!! 250MACだ！

当選者

北海道・宮下次美
宮城県・白籏智明
宮城県・浅野英世
東京都・伊藤寛二
神奈川県・北里宣仁
滋賀県・松本洋一
大阪府・中田 亮
愛媛県・藤崎真紀
高知県・笹岡英史
福岡県・福山 聡

第21回の問題っ!!

倍率ドン！

こうもりおとこ	＊ 2.9
さそりばち	＊ 3.9
フロッガー	＊ 5.8
キャタピラー	＊ 2.8

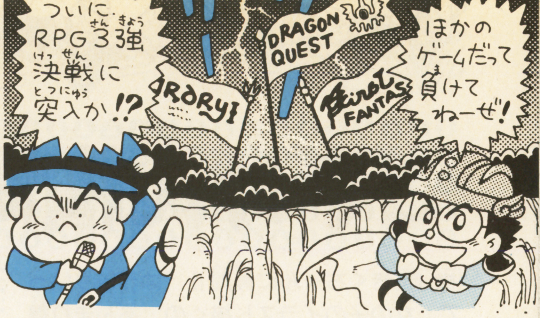
●『ごきげんアイテム』
マヌケでおもしろい新アイテムを考えてね!!

●『ごきげんタイム』
ゲームをやってて感じた、さまざまな一瞬!!

●『ごきげんヒットチャート』
ゲームタイトルをダジャレにしてね!!

ごきげん応援団！

ハガキ200MAC
活　字200MAC



順位	前回	ゲームタイトル	票数
1	1	ドラゴンクエストⅢ	250
2	3	ファイナルファンタジー	188
3	2	ウィザードリィ	162
4	4	ドラゴンクエストⅡ	115
5	5	ファイナルファンタジーⅡ	110
6	6	ドラゴンクエスト	102
7	7	桃太郎伝説	87
8	7	ファミリースタジアム	86
9	7	ファミコンウォーズ	85
10	10	女神転生	68

どうしたんだ『ファミコンウォーズ』！前回たったの2票、今回3票で急速落下！上位6位までD・F・W軍団にうめられてしまったぞ！他のゲームももっとがんばれ！アクションファン！寝てんじゃねーぞ!!

天外魔境ジライヤ

今ここにPC軍団の設立を宣言する！ファミコンに飽き足らぬ者どもよ、ここに集まれ！革命をひき起こし、ファミコンを王座から引きずり下ろせ！PCエンジンこそ次の世代のゲームブランドじゃ!!

福岡県・PCマスター㊣

サンダーバード

今になって出そうとしている会社側の勇気をボクは買いたい。

福岡県・まさ助㊮

半熟英雄

ギリシア神話の英雄がたくさん！タマゴのモンスターがかわいい!!

三重県・軍神アレス㊣

ファミコンウォーズ

ファミコンウォーズに入れろ!! ドラクエⅢにゃ負けないぞ!! のめりこめ!! のめりこめ!! 母ちゃんたちも仲間に入れろ!!

宮城県・ダースリカント㊣

燃えろ!!プロサッカー

やはり『燃えろ!!』シリーズは期待を裏切らない!! BYジャレコ!!

東京都・超人バロム1㊣

ドラゴンクエストⅣ

「エニックスさ〜ん!! あのね『ごきファミ』に反ドラクエ軍団がいっぱいいたよ!!」「なんだとォ〜、こうなったら、Ⅳの発売を3か月延期してやる!!」

岩手県・ノルド㊷

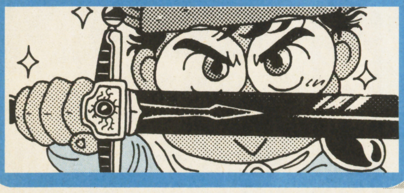
⬆怒っちゃいやん！　エニックスさん

◀鹿児島県・草薙剣㊫

◀北海道・舞羅㊫

第1回 帝王グランプリ

豪華賞品付



皇帝 ①虎那魅兼人、桃太郎戦士
勇者 ③まどやん
②岡戸孝宏
①江渡孝行
賢者 ③錯乱坊主、スコーピオン
②Square信徒
①かるなばる、鈴木大輔、とらわれペンギン
騎士 ②青葉
①閑古鳥
戦士 ②春日部浩平、高橋けいこ
①PSYCO、はらちょ、ぷりぷり、みづき

※魔術師以下の階級は多数のため省略します。

先号まで爆発的ないきおいで快進撃を続けていた桃太郎戦士くんが痛恨のポイント0！そして、そして、伏兵虎那魅兼人くん！先号3枚、今号3枚の猛反撃でトップに並ぶ！ついにラストスパートか！過去のデータからいっても、虎那魅くんは固め打ちの確率が高いのだ。いよいよゴールは間近！果たして最後に笑うのは!?

階級表

1枚で 遊び人 → 1枚 僧侶 → 1枚 武闘家 → 1枚 忍者 → 1枚 魔術師 → 2枚 戦士 → 2枚 騎士 → 3枚 賢者 → 3枚 勇者 → 4枚 皇帝 → 5枚 帝王

〈システム紹介〉 載ったハガキの枚数により、称号がもらえます。階級表にある矢印の下の数字は、次にレベルアップするのに必要なハガキの枚数。「帝王」が出たら、その者を優勝者としてレースは終了!! 階級ごとにさまざまな賞品をプレゼント!! MACもたまるし、一石二鳥だね!! キミも帝王をめざせ!!

〈投稿の注意〉 原則的に1枚のハガキにネタはひとつ。なるべく黒のマジックかサインペンを使ってね。ペンネームは8文字まで。ハガキの表に住所、氏名、年齢を忘れずに!! ハガキの掲載時期は2ヵ月以上先になることも。盗作は厳禁だよ!!

〈あて先〉 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル4F ㊗ファミコン編集部「OOO」係（OOOは各コーナー名）

●『ごきげんピカソ』
まじめなイラストコーナーだよ!!

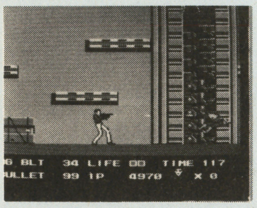
●『ごきげんランド』
ギャグイラストは、こちらまで!!

●『ごきげん呪文』
ドラクエの嫌いな呪文と、その理由を書いてね!!

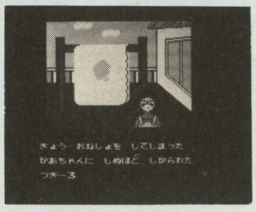
第5号 愛読者 PRESENT プレゼント

クイズに答えてプレゼントをもらおう！ハガキに下の愛読者アンケートの答えと、キミの住所・氏名・年齢(学年)・電話番号を書いて、ドシドシ送ってね。クイズの正解者の中から、抽選で下のプレゼントが当たるよ。

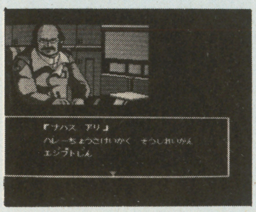
❶ローリングサンダー
➡ナムコ／3名



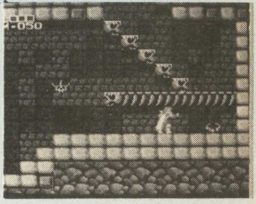
❷爆笑！人生劇場
➡タイトー／3名



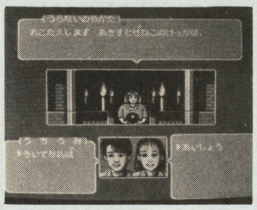
❸ジーザス
➡キングレコード／3名



❹ホーリー・ダイヴァー
➡アイレム／3名

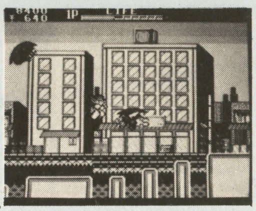


❺光GENJI・ローラーパニック
➡ポニーキャニオン／3名

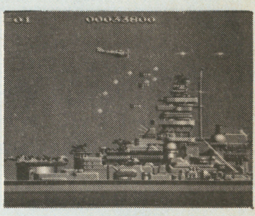


❻アウトライブ
➡サン電子(PCエンジン)／3名

❼改造町人シュビビンマン
➡メサイヤ(NCS)(PCエンジン)／3名



❽P☆47
➡エイコム(PCエンジン)／3名



愛読者アンケート

Ⓐ8ページのクイズの答えを、記号で書いてください。

Ⓑ今号でもっともよかったと思う記事を下の表から選び、番号を書いてください。

Ⓒまた、次によかったと思う記事を下の表から2つ選び、番号を書いてください。

Ⓓやめてほしいと思う記事があれば、ひとつだけ選び番号を書いてください。

Ⓔ136〜137ページの"発車時刻表"のなかで、キミがぜひやってみたいと思うゲームを、2つ書いてください。

Ⓕファミコンに移植してほしいと思う、パソコン・アーケードのゲームを、2つ書いてください。

Ⓖ4月21日発売の新ハード・ゲームボーイについて、キミはどれぐらい興味がありますか。次の中からひとつ選び記号を書いてください。

①絶対に買う ②買おうかなと思っている ③買うかどうか決めかねるので、もっと情報が欲しい ④興味がない

Ⓗキミはゲームボーイで、どんなジャンルのゲームをやってみたいですか。次の中からふたつ選び記号を書いてください。

①ロールプレイング ②アドベンチャー ③アクション ④シューティング ⑤スポーツ ⑥シミュレーション ⑦パズル ⑧その他（具体的に書いてください）

Ⓘあなたは1日平均どれぐらいファミコンをプレイしますか。

①1時間以内 ②1〜2時間 ③2〜3時間 ④3〜4時間 ⑤4時間以上

Ⓙ81ページのソフトヒットチャートに参加したい場合は、好きなソフトをひとつ書いてください。

Ⓚ上のプレゼント賞品の中で、希望するものの番号をひとつ書いてください。

①プレゼントクイズ	⑧天地を喰らう	⑮SLG講座	㉒摩陀羅	㉙ドラゴンプレス
②新作カレンダー	⑨ファミコンジャンプ	⑯ごきげんファミコン	㉓㊙ゲームリーグ	㉚ドラプレ新聞
③光GENJI	⑩じゃじゃ丸忍法帳	⑰MAC	㉔さくまあきらの100万メガ馬力	㉛インフォメーション
④オペレーションウルフ	⑪ジーザス	⑱㊙データバンク	㉕勝手にスーパーファミコン	㉜発車時刻表
⑤ホーリー・ダイヴァー	⑫松本亨の株式必勝学II	⑲ドラゴンクエストⅣ	㉖ウラワザ警備隊のマンガ	㉝ドラゴンスピリット マップポスター
⑥シャドウゲイト	⑬ドラゴンスピリット	⑳ドラクエ探偵団	㉗ウラワザ警備隊のウラワザ	㉞付録：ウィザードリィII
⑦ジンギスカン	⑭おまかせQ&A	㉑シンドバッドクラブ	㉘新・帰ってきたボツはがき	

あて先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル4F ㊙ファミコン編集部「アンケート⑤」係

しめ切り 1989年3月23日(当日消印有効)

発表 ㊙8号(4月28日発売)誌上で当選者を発表

©(株)ナムコ ©TAITO CORP. 1989 ©キングレコード ©1988 IREM CORP. ©ジャニーズ事務所 ©1989 SUN SOFT ©NCS ©(株)エイコム

※雑誌公正競争規約の定めにより、このけん賞に当選された方は、この号の他のけん賞に入選できない場合があります。

マルカツアタックカードシステム

MAC

毎号ついてくる、使える、遊べるカード！
集めて送れば豪華商品がキミのものに‼

「(勝)PCエンジン」と共通で使えるMAC。一定の点数（裏の左上の数字と薄い大きな数字がそのMACの点数だ）を集めて送れば、豪華賞品がもらえてしまう、お得なカードだ。今号から賞品がグンと豪華になったぞ〃 情報掲載者に贈られるスペシャルMACと合わせて集めよう、MACについている、MP、HPの数字は、ゲームで使う数字。キミも何かゲームを考えて送ってね。

ウィザードリィII MAC

応募のきまり

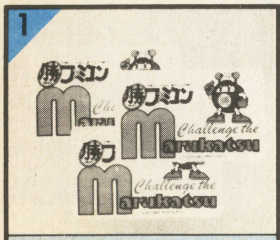
①下の表を見て、キミの欲しい賞品に対する規定のMACを集める。同じMACは2枚までしか使えないから注意してね。ただし、ウラワザ、読者ページ採用者に贈られるスペシャルMACは何枚でも使えるから、ガンバッて情報を送って稼いでね。

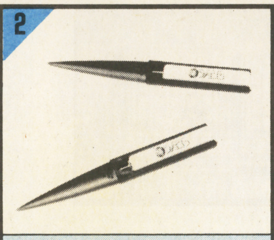
②集めたMACを封筒に入れて、住所・氏名・年齢・電話番号・希望賞品（10，12はソフト名）、いままでのMACのなかで、いちばん好きなもののナンバーを書いて送ってください。

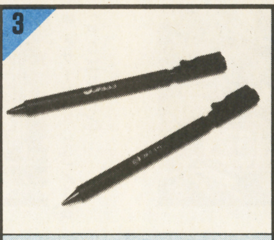
〈あて先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
(勝)ファミコン MAC係

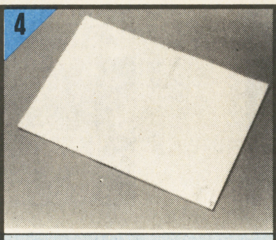
③1〜3の賞品を希望する人は、宛て先（キミの住所と名前）を書いた返信用の封筒(60円切手をはる)を同封してください。

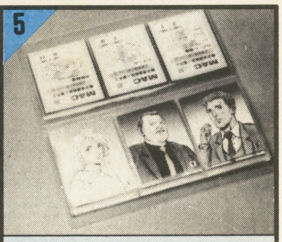
カードを集めたら……

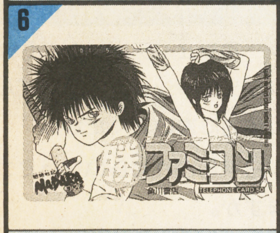
1

(勝)ステッカー 20MAC

2

(勝)ボールペン 50MAC

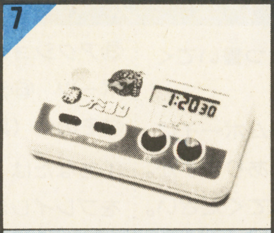
3

(勝)シャープペン 200MAC

4

(勝)専用原稿用紙 300MAC

5

MACホルダー 500MAC

6


(勝)テレカ 670MAC

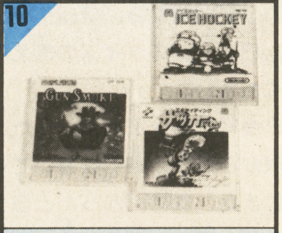
7

(勝)シュウォッチ 1,000MAC

8

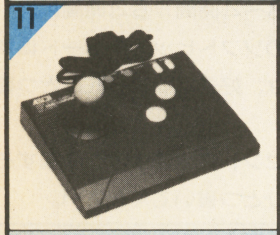
(勝)Tシャツ 1,200 MAC

9

情報部員名刺100枚 1,700MAC

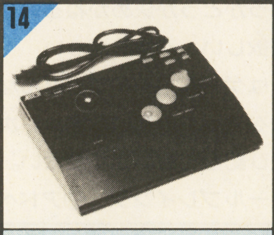
10


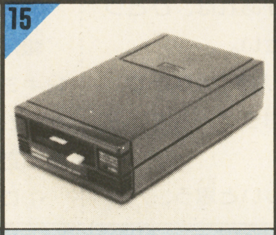
ディスクソフト 1,780MAC

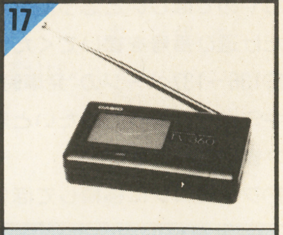
11

アスキーS Jr. 2,500MAC

12

※定価6,000円以下の好きなもの。
カートリッジソフト 2,800MAC

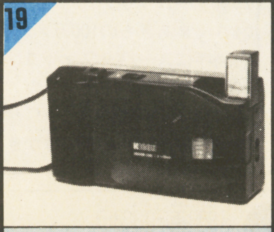
14

アスキーSIIターボ 4,500MAC

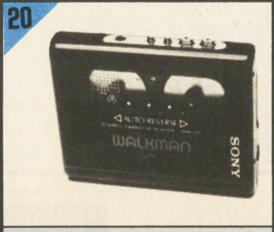
15

ディスクシステム 8,500MAC

17

液晶カラーTV 9,500MAC

18

RCカー 10,000MAC

19

カメラ 10,500MAC

20


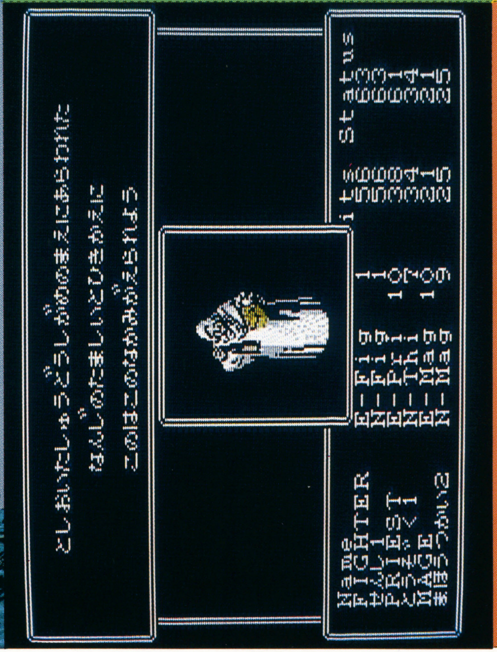
ウォークマン 11,500MAC

21

メガドライブ 12,500MAC

22

PCエンジン 14,500MAC


としおいたしゅうどうしがめのまえにあらわれた
なんじのたましいとひきかえに
このはこのなかみがえられよう
Name
Status

5 MAC No. 259

ウィザードリィII

種族・1

人間：猿から進化したというこの種族は、160cm近い身長を持っている。知識はあるが信仰心に薄く、悪知恵を働かせることが得意である。どの職業でもこなすことはできるが、それぞれの職業には適した種族が存在している。中途半端な存在ではある。
エルフ：身長180cm前後、人間に近い姿形を持つ。すばらしい知恵と強い信仰心を持つこの種族は、魔法使い・僧侶など、呪文を唱える職業に適している。また、ビショップや君主、侍などの上級職においても、高い基本特性値は有利に働く。

©アスキー
イラスト／末弥純

HP 10 MP 9

2 MAC No. 261

ウィザードリィII

職業・1

戦士：戦うためだけの職業。呪文の類は一切使用できない。ほとんどすべての武器・鎧・盾・兜・小手が使用でき、高いH. P. を特長とする。
魔法使い：戦闘時によく唱えられる、魔法使いの呪文を操る職業。H. P. が低い上、特殊アイテムとローブ以外の防具は装備できないので、防御には十分気を遣う必要のある職業である。
盗賊：宝箱の識別・解錠が得意な職業。H. P. は魔法使いに次いで低いが、容易にレベルアップが可能な職業でもある。

©アスキー
イラスト／末弥純

HP 9 MP 8

1 MAC No. 263

ウィザードリィII

職業・3

侍：魔法使いの呪文を使う戦闘職。あの「村正」を使いこなすことができる唯一の職業でもある。
君主：僧侶の呪文を唱える戦闘職。この職に就くためには、非常に高い特性値を必要とする。
忍者：呪文を使う事はできないが、戦闘中にクリティカルヒットを敵に与えることができる唯一の職業である。レベルアップによって、装備なしの状態のA. C. が低くなる。また、盗賊より確率は落ちるが、宝箱の罠の識別・解錠も可能。ただし、レベルアップに必要な経験値が極端に高い。

©アスキー
イラスト／末弥純

HP 6 MP 5

1 MAC No. 265

ウィザードリィII

種族別基本特性値

種族	表示	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運	適職
人間	Hun	8	8	5	8	8	9	特にナシ
エルフ	Elf	7	10	10	6	9	6	魔法使い
ドワーフ	Dwa	10	7	10	10	5	6	戦士
ノーム	Gno	7	7	10	8	10	7	僧侶
ホビット	Hob	5	7	7	6	10	15	盗賊

©アスキー
イラスト／末弥純

HP 3 MP 2

5 MAC No. 260

ウィザードリィII

種族・2

ドワーフ：120cm前後の身長に、70kg近い体重を持つ。洞窟を棲み家とする地の住民である。頑丈な肉体を持つ彼らは、戦士に適している。信仰心にあふれた彼らは、君主に転職する際に有利でもある。
ノーム：ドワーフと同じ姿形のこの種族の特長は、非常に大きな鼻である。敏捷だが運がないので、悪運が必要な盗賊は辛い。僧侶に適した種族だ。
ホビット：身長80cm前後のこの種族は、非常な幸運と敏捷さで、まさに盗賊になるために生まれたと言っても過言ではないだろう。

©アスキー
イラスト／末弥純

HP 9 MP 9

2 MAC No. 262

ウィザードリィII

職業・2

僧侶：回復・治療を得意とする僧侶の呪文を唱える。H. P. は戦闘職より少々劣るが、戦いも決して下手ではない。また、邪悪な魔法使いに呼び出されたゾンビなどの不死の敵の、呪いを解いて土に返すことができる職業でもある。
ビショップ：魔法使いの呪文、僧侶の呪文のどちらも唱えられる。また、アイテムの識別が可能な唯一の職業でもある。呪文をすべて覚えるために必要なレベルが極端に高いので、冒険に参加するにはかなりのレベルに達している必要がある。

©アスキー

HP 8 MP 7

1 MAC No. 264

ウィザードリィII

ストーリー

ワードナの魔よけを取り戻す冒険から数世代が過ぎ、リルガミン王国は、冒険者たちの指導と守りによって、繁栄の道を歩んでいた。だが、この平和な王国を、原因不明の自然災害が、立て続けに襲っている。この災害の真の理由を知り、王国を救うためには、伝説の宝珠が必要である。その宝珠は、リルガミンの町から遠くない、ある山の奥深くにあり、ル'ケブレスという竜が守っている。勇敢な冒険者たちは、はたしてこの国の平和を取り戻すことができるだろうか……。

©アスキー
イラスト／末弥純

HP 4 MP 4

1 MAC No. 266

ウィザードリィII

職業別必要特性値

職業	英語	善	中	悪	力	知恵	信仰心	生命力	素早さ	運
戦士	Fighter	◎	◎	◎	11	—	—	—	—	—
魔法使い	Mage	◎	◎	◎	—	11	—	—	—	—
僧侶	Priest	◎		◎	—	—	11	—	—	—
盗賊	Thief		◎	◎	—	—	—	—	11	—
ビショップ	Bishop	◎		◎	—	12	12	—	—	—
侍	Samurai	◎	◎		15	11	10	14	10	—
君主	Lord	◎			15	12	12	15	14	15
忍者	Ninja			◎	17	17	17	17	17	17

©アスキー
イラスト／末弥純

HP 3 MP 1

マルカツデータバンク

MARUKATSU DATABANK

新作ソフト体温計
レビュースペシャル
『ハイドライド3』/『里見八犬伝』/『ゾイド2』
ソフトヒットチャート
チャートレーダー

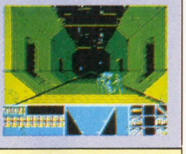
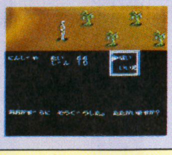
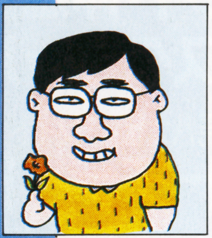
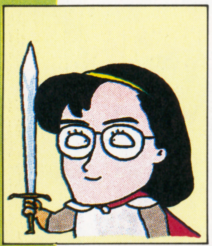
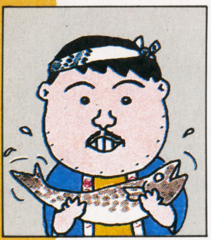
前評判ベスト15

3/24 第5号

©SUN SOFT/SEGA　オブジェ製作／友枝康二郎　撮影／スタースタジオ

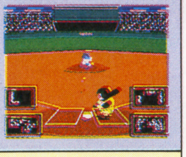
新作ソフト体温計

2月20日～3月24日発売

評論家／作品	スペースシャドー	ウィザードリィII	百鬼夜行
	R バンダイ ¥9,800 	R アスキー ¥6,500	R ユース ¥6,200 
ここ最近、野球を題材にしたソフトが次々と発売されている。新しいアイデアをひっさげているのだが、『ファミリースタジアム』を越えるものがあるかなナ～？	ハイパーショット（光線銃）を使った３Ｄシューティング。基地の中を進みつつ、襲いかかるエイリアンをやっつけるのだ。	『ウィザードリィ』シリーズの第２弾。前作よりも、ナゾ解きの要素が強くなり、アイテムやモンスターも新しくなっている。	江戸の世を舞台に繰りひろげられる忍者と妖怪たちの争いを描いた異色ＲＰＧ。グラフィックや音楽は、やや暗めで日本らしい。
ジェームス教授 頭脳派代表  純銀のジッポーのライターが欲しい！　大学入学時に買ったヤツは、そろそろ寿命だし、銀は魔除にもなるし。ただ失くしやすい物だけに、なかなか決心のつかない小心者のボク。	ＳＦ大好きアニメ大好きのキミなら絶対に欲しい、「ハイパーショット」が付いてくるこのゲーム。困ったことに、「ハイパー～」がカッコ良すぎて、ゲームの方が付属品に見えちゃうのだ。でも、こんなにスゴイ銃が9800円で買えて、しかもゲーム付きと考えると安い買物!? **6**	３Ｄダンジョン内だけで繰り広げられるゲーム展開は、一見とてもつまらない。でも実際に自分で始めてみると、なぜか怖いぐらいにハマれてしまう。さすがに元祖ＲＰＧといったところか。また、ターボファイルを使って前作のキャラの特性値を移せるのもうれしいね。 **9**	ファミコンＲＰＧは得意の２等身おちゃめキャラを捨てて、８等身キャラで、とことんリアルさを追求したグラフィックには、さすがに独得の味がある。ドラゴンではなく、鬼が出てくるというゲームの世界をよく表している。だた、肝心のシステムが古いんだよなぁ。 **5**
東山ナツコ 女の子代表  今シーズンはスキーにモエテいるんだけど、天候に恵まれず、すっごい吹雪の日とか、前日雨とか…コンディションのいい日がないの。今度行く日はアラレだったりして。う～ん。	始め、9800円という値段を見て「どうしてこんなに高いの？」と思ったけど、重量感のあるマシンガンが付いているのを見て納得!! 銃を両手でかまえているだけで楽しいし、当り判定も正確。すんなりゲームの中に入っていける。ただ、敵が単調な動きしかしないのが×。 **7**	ＲＰＧもう大好き!!　という人にはたまんない。ナツコみたいに、そーでもない人には頭痛くなるようなメチャ複雑３Ｄ迷路ＲＰＧなのよネ。６人パーティ制とか数々のアイテム、善と悪など…ナツコはパニクッテしまう。ここは冷静なビショップ小峯さんを参考にしてネ。 **6**	７人の忍者の中から、５人の仲間が選べるとか、３Ｄダンジョンがあるとか…ＲＰＧの要素がいっぱい。なんだけど、キャラがちっちゃくて簡素、マップもゴチャゴチャしてて見にくいの。ＲＰＧって長い時間遊ぶものだから、グラフィックにも力を入れて欲しいよネ。 **4**
ビショップ小峯 プログラマー代表  いよいよプロ野球のシーズンがやってまいりました。（去年は惜しくもくだったかな？）優勝を逃した我らがＧ軍。今年はゼッタイ日本一だっ！　んー、気の早い話だこと。	スピード感、あるいは重量感、どちらかが強調されていれば、もっとメリハリのあるゲームになったと思う。銃もカッコいいし、それなりにソノ気になるんだけどね。また、ハード的な問題とはいえ、連射すると画面が何も見えなくなるのは、やはりマズイと思うが…。 **6**	資料や攻略本なしでこのゲームをやったとすれば、とんでもなく苦労するだろうし、そんなことは考えないほうが無難。とにかくこのゲームは不親切で、しかも奥が深い。そのぶんプレイの自由度が高く、なんでもできるし、いつまでも遊んでいられる。ハマるわけだ…。 **8**	いいものを模倣するのが悪いこととは思わない。出発は模倣でも、洗練すればもっとすばらしいものが誕生することもあり得るからだ。しかし、中途半端な模倣は見苦しいだけだ。ＲＰＧを作ろうというのなら、システムを真似るだけでなく、洗練しなければ。 **4**
ふぁんきい岡本 ただのゲーム好き代表 ３月６日はボクの22回目の誕生日でした。大勢の人が集まり、飲めや歌えやの大騒ぎ、プレゼントもたんまりともらった１日が、夢の中で過ぎていきました……。	この手のゲームって、いつか出るんじゃないかと思ってた。で、満を持しての登場とワクワクしながら遊んでみた。だけど、期待していたほど興奮しないな。それはたぶん、３Ｄ迷路を進むルートが、強制的にしか展開しないせいじゃないかと思うんだけどな。 **6**	３ＤダンジョンＲＰＧの代名詞ともいえる作品だけに、オープニングテーマを聞くだけでもゲームの世界に入って行けそう。前作よりも、背景がていねいに作られているし、ストーリー性も高く、親しみやすい感じ。ただ、ボクは３Ｄダンジョンってやつが苦手なもんで…。 **7**	７人のキャラの中から、５人を選んで自由にパーティを編成できるなど、新しい試みも多く取り入れている。ただ、いくつかある小目的を好きなようにクリアしていくシナリオなので、プレイヤーが今何をすればいいのか、といった目的意識を持ちづらくなってしまう。 **5**

40°　37°　30°　20°　10°　0°

がんばれペナントレース！



コナミ
¥5,900

チームのオーナー気分が味わえる"ペナントモード"つきの野球ゲーム。コナミの人気キャラ"ゴエモン"も登場する。

他の野球ゲームにはなかった数々の新しいアイデア（球団を運営するなど）には感心した。でも、基本的な部分の詰めの甘さが気になったのも、また事実。ゴロがフライに見えちゃったり、ミートしたように見えても実際は空振りだったり…といったところが気になった。 **7**

選手や監督の他に、球団のオーナーにもなりたい人にオススメ。他のチームに勝つ以外にも、お金を稼ぐという目的があって○。ゴエモンチームのピッチャーのフォームが気に入っちゃった。操作法にクセがあるから、他のゲームに慣れている人はやりにくいかも。 **7**

ガンガン打って、ピシャリと抑える。これが野球ゲームのだいご味だと思う。ところが、このゲームではそれができない。ガンガン打たれ、ピシャリと抑えられ…これでは不満ばかりがつのる。相手のスタミナぎれを待つなどの消極的な作戦で勝ってもウレシクない。 **6**

もう野球ゲームはうんざりといった感もあるが、『がんペナ』には今までになかったイベントも多く、一段とシステムアップした作りだ。資金作りからトレードなど、球団運営までもこなしていくモードもあり、2人対戦ができなくても遊べるゲームになっている。 **8**

魁!!男塾 疾風一号生

バンダイ
¥5,800

TVアニメ『魁!!男塾』を題材にしたアクションゲーム。桃やJといったおなじみのキャラクターが大活躍するぞ。

マンガが原作のゲームにしては珍しく、原作の世界がかなり忠実に受け継がれている。このゲームの中では、「根性」という言葉が美しく響いてしまうのだ。でも、プレイヤーにまで根性を期待するのはねぇ。根性が必要なトラップより、親切な作りの方がうれしいんだけど。 **6**

4人の男っぽい個性が光ってるアクションゲームよ。ゲームの内容は男っぽさが強いけど、操作法は女の子でもすぐになれちゃうほど単純なの。だから、始めから闘いに専念できるのがウレピイ。敵がガクラン着てたり、エールを送ってもらって体力回復するところが笑える。 **6**

シンプルな格闘アクションで、だれでもプレイできる。操作法が複雑すぎて、満足に技をくり出せないような格闘ゲームが多いなかで、このシンプルさには好感が持てた。残念なのは、キャラクターのバリエーションが少ないことと、セリフがワンパターンなことだ。 **6**

対決シーンでは各キャラごとに戦法を変え、原作に描かれているような個性を出そうとしているのはわかる。けれど、それが今ひとつハマッてなくて、逆にこっけいに見えてしまう。主人公たちにエールを送って体力を回復させたりするのは、原作っぽいんだけどね。 **6**

ファミリーピンボール

ナムコ
¥4,900

2P対戦モードが新鮮なニュータイプのピンボール。ナムコのゲームキャラ6人が選手として登場してくるなど楽しさ盛りだくさん。

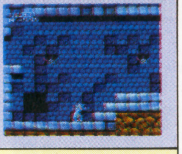
ピンボールを題材にしたビデオゲームはたくさんあるけど、これほど多くのアイデアがつまったゲームは見たことがない。フリッパーが盤上を移動して敵地へ攻めこむなんて、本物のピンボールにもなかった機能だもんね。これはもう、ゲームを超えた1つのスポーツだ！ **8**

2人でアツクなれるピンボールゲームよ。それぞれの台に特長があって、普通のピンボールはもちろん、スポーツものの台まであるから、長～く遊べそう。"台ゆらし"というテクまで入ってるのがおかしいネ。ただ、2画面をつないでいるので、見にくいのよね。 **7**

VSモードでフリッパーを移動させたりする、TVゲームならではの発想が気にいった。とくにスポーツモードが楽しい。これに対し、メインとなるピンボールが地味すぎるような気がする。イルミネーションなどで、もう少しハデに見せてもよかったように思う。 **7**

いろんなタイプのピンボールが楽しめる。とくに、2P対戦のモードが白熱するぞ。うまくターゲットにボールを当てると、あのパックマンが登場したりと、ゲームファンを喜ばせる仕かけがいっぱい。ちょっと息ぬきにファミコンをって時にピッタリのソフトだね。 **8**

ホーリー・ダイヴァー



アイレム
¥5,500

ダイナミックでスピーディーな動きがウリモノのアクション。主人公は数々の魔法を使いこなし、アイテムでドラゴンにも変身する。

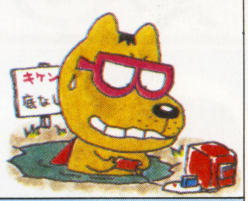
メーカーの人たちの、マジメな制作態度がひしひしと伝わってくる。『ドラキュラ』に似ているとは思うけど、それが気にならないほどクオリティは高い。ただし、難易度がちょっとね。もともとACTは苦手なボクだけど、それでもこんなに手こずったゲームは初めてだよ。 **7**

敵がおもしろい動きをするアクションゲームよ。敵の種類も多いし、それぞれ特長があるから、戦いもアキないの。ただ、ナツコにとっては、敵の数が多くてビシビシやられちゃうのよね。特に、ガイコツには痛い目に合っちゃった。体力メーターが少ないのは、ツライよね。 **6**

新しい魔法をおぼえると、次のステージはその魔法の威力を生かすようなステージ構成になっているのがとても気にいったけどね。敵キャラの動きが練られていないせいで、必要以上に難しいゲームバランスになってしまっている。ザコキャラが多すぎやしないだろうか。 **6**

グラフィックやボスキャラなど、舞台となる魔法世界のムードが良くかもしだされている。ステージクリアするごとに得られる魔法も、ハデでカッコイイ。ひとつ気になるのは、異様なまでの難しさ。これじゃあ、ゲームの楽しさがわかる前にゲームオーバーになっちゃうよ。 **6**

私のハマリ度チェック



今回のオススメは、何といっても『ウィザードリィII』。ファミコンを持っている人なら、1度はプレイしてみるべきだよ。そして『ファミリーピンボール』。誰でも熱中させてしまうあたり、さすがは伝統の『ファミリー』シリーズといったところかな。

『ウィザードリィII』は他の人にまかせて、ナツコは、『ファミピン』をおすすめ。1本で長く遊べるお買い得ソフトよ。おさいふに余裕があるなら『スペースシャドー』。マシンガンがキミを満足させてくれるよ。『がんペナ』は、野球好きの人は手に入れたい1本だね。

RPGに飢えている人には、エッセンスが濃縮されている『ウィザードリィII』を。楽しいひとときを過ごしたいのなら『ファミリーピンボール』がいい。『がんペナ』は、勝てるようになれば楽しいけど、それまでがタイヘン。苦労した本人が言うんだから確かな話。

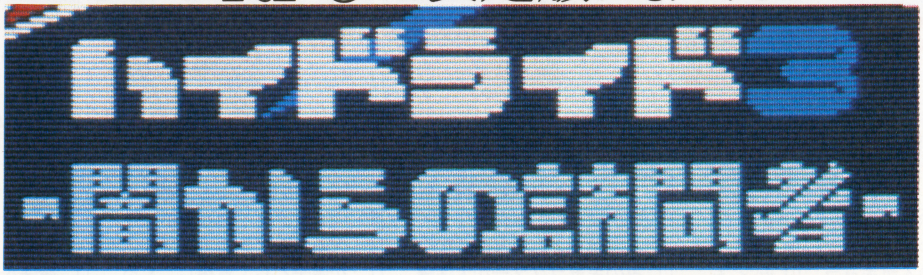
3D迷路が苦手なボクとしては、オススメは『ファミリーピンボール』しかない。FCゲームにも数々の試行錯誤がなされ、いろんなソフトが出てる。でも単純なピンボールがいい。ちょっとさみしいことだけど、試行錯誤のあとにすばらしいソフトが出ることに期待しよう。

REVIEW SPECIAL レビュースペシャル

おっくん

最近、夢でもファミコンをやってしまい、毎日がゲーム漬けって感じ。健康的な夜遊びがしたいと思う。

アクションRPGの決定版だよ〜ん



本格的RPGと、アクションゲーム感覚を盛り込んだこのゲームの魅力は、プレイした人間にしか分からない。RPGのひとつの形が、完成されたと言っても過言ではないだろう。

RPGの"らしさ"って重要なんだよね!

いままで考えもしなかった"時間"の組み込み

いままでのRPGっていうと、バトルして自分のキャラを成長させながら、ゲームの中に散りばめられた「ナゾ」や「アイテム」を探し出してゲームを解いていくっていうのがメインだよね。この『ハイドライド3』でもそのあたりは変わらないんだけど､いままでのRPG(とくにファミコン)の場合､「時間の経過」っていうのをすごく抽象化(または、全く削除してあったりもする)してゲーム内に取り入れていたものが、逆にその「時間」をクローズアップしているんだ。

たとえば、超ヒット作品の『ドラクエ』は傷を治したりするのが宿屋だったりで、キャラクターに元気があれば泊まることもなくゲームを進められたよね。また、コンピュータRPGの元祖的存在の『ウィザードリィ』の場合は、宿屋に泊まってばかりいると、歳をとってしまったりして、キャラクターの能力に影響が出たりする程度だったんだ。

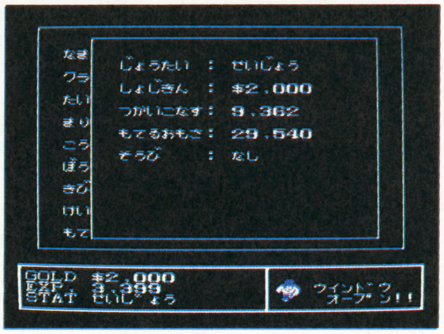
それがゲーム内にタイマーを内蔵させて、ぼくたちの生活の基本である24時間を、ゲームの中に組み入れるシステムを採用したんだ。これは「ゲームの中のキャラクターが、疲れを知らずに永遠に動き回れるのは不自然」っていう考えがあったんじゃないだろうか? と思う。その効果は確かにあって、食料の心配(24時間起きていると4回も食事をとらなければならず、もしとらないと体力が減少していく)や、寝なくちゃならない(体力が減るのに加えて攻撃力も減少する)ところなんかも"らしさ"を出すことに成功しているように思う。でも、ゲームに乗ってきた時に宿屋のあるところまで戻らなくてはならない場合(夜になったり、食料が尽きたりした時)があるのが、難点といえば難点のような気がする。まあ「だからいいんじゃない」っていう考えもあるけど、やっぱりRPGはじっくりやりたいなっていう気もするんだよね。

逆に言えば、ここまで"時間"にこだわったのだから、タイムリミットや一定時間が過ぎたらキャラクターの能力が変化するとかを、システムの中に入れて欲しかったというのはぜいたくってやつかな? でも、ここまで実生活に準じたシステムって、けっこう楽しめるぞ。

"重さ"って、やっぱりあるんだよな…うん!

この『ハイドライド3』をプレイしてみると「うん、なるほどな!」と思うシステムがあるんだ。それは､アイテムに重さがついたってこと。これは、ちょっとしたRPG革命なんじゃないかと思う。

いままでのファミコンRPGの多くは、キャラクターの職業、性別、種族などによって､「持てるアイテム」「持てないアイテム」ってな具合に、使用できるアイテムが制限されていた。しかし、この『ハイドライド3』の場合は、それぞれのアイテムの重さが決まっていて、それを持つキャラクターも"もてるおもさ"が決まっている。つまりアイテムを持てるかどうかの制限が、その物の重さだけになっているんだ。だから、基本的にはどんな職業のキャラクターも、持てない物は無いってことなんだ。この事を知った時はちょっと感動したもんね｡『ドラクエ』を代表するRPGに比べて、自分好みにキャラクターを飾れそう。とは言っても、職業別に持てる重さや使いこなせる重さ(この数値を超えた武器を持つと攻撃力が減少する)が違っているから、魔法を使えてさらに装備もバッチシってな具合にはなかなかいかない。それでも、この新しいシステムはいままでよりも具体的にRPGの世界､『ハイドライド3』の世界を現実の物として感じることができると言ってもいいんじゃないかと思う。それとまた感動しちゃうのが、レベル40ぐらいまで成長(この位になればゲームはクリアできる)すると、数キロの差はあるものの持てる重さが30キロ強というのだから嬉しい。この重さっていうのは、兵隊さんが完全装備したときの担ぐ重さとそんなに変わらないんだ。また、超人的に強くなって敵を倒しまくるということができないところもいいし、アイテムをどう持っているのかなって思わなくても済むのも気持ちいいのだ。



⬆アイテムには重さがあり、キャラは持てる重さがきまっている。このキャラはなんと29, 540も持てるのだ。

©1989 T&E SOFT INC./NAMCO LTD イラスト/中野豪

キャラの選択でここまでゲームが変わるなんて

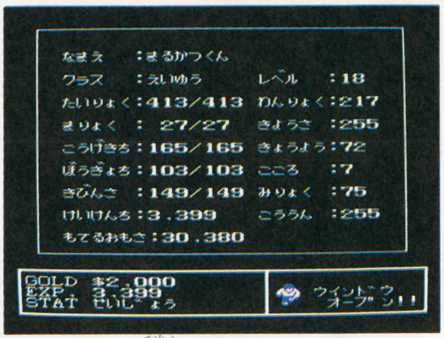
職業は一生ついて回るってのがやっぱりいい

RPGの世界には、たいていの場合「職業」とか「種族」というのがある。オーソドックスなものやパソコンのRPGだと、種族で分けた物が多く、欧米のファンタジーの世界に出てくる「ホビット(盗賊向き)」や「エルフ(魔法使い向き)」「ドワーフ(戦士向き)」などが、プレイヤーのキャラクターになるんだ(ちなみに『ウィザードリィ』では、種族を選んでから職業を決めるようになっている)。また、ウワサに聞く『ソーサリアン』は10数種類もの職業選択ができたり、『ドラクエ』は職業や種族というのを思いきって省略してあったりと、さまざまなRPGが出てきているといっていいかもしれない。

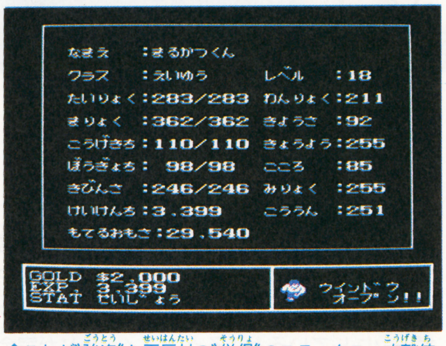
その中で『ハイドライド3』では、比較的オーソドックスな職業を選択するシステムが採られていて、特徴を持った4つの職業を、最初に選択することになっている。そしてその特徴ってのがまたおもしろい。高い能力は高く、低いものは低くっていうのが徹底され、その差が際立っているんだ。いままでのRPGだと、ある程度成長してしまうとキャラクター能力の区別がつかなくなったりする場合が多いよね。確かに最初は職業によって得手不得手を考えながらゲームを楽しむことができるのに、最終的にはオールマイティーになってしまう。

しかし、『ハイドライド3』では、どんなに成長しても苦手は苦手のまま残るんだ。これは、ゲームをプレイしてみて半分驚きだった。たとえば、盗賊は魔法が苦手になっているけど、成長すれば…なんて思っていたら、ずーと苦手のままなんだもんね。

これって、はっきり言って好き。こんなふうに最後まで特徴が残るようなシステムのRPGがどんどん出ないかなって思う。そう言った意味でも、ぜひ1度はプレイしてみて欲しいソフトなのだ。



⬆ほら、これが"強盗"がレベルアップしたときのものだ。魔法のところが全然高くないでしょ? ぐっすん!

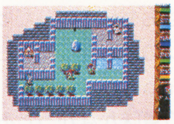


⬆これが"強盗"と正反対の"僧侶"のステータス。攻撃値や防御値が少ない代わりに、魔法はメチャあるでしょ。

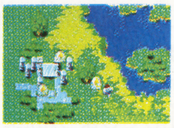
原作者!! 内藤時浩氏に聞く! ハイドライド3のすべて

Q1 シリーズ3部作のテーマは?

➡シリーズ第一弾がこれさ。



➡ずいぶん変わった第2弾



➡第3弾でシステムは固まった。

ひと言で言うなら"愛"ってことになります。フェアリーランドというひとつの世界で繰り広げられる物語を、単なる「バトル物」「悪者退治」というようなものにしたくなかったというのが私の気持ちでした。お姫さま救出、デカキャラ倒しのみじゃなくて、もっとその底に流れる"気持ち"を表現できたらと思って作りました。

どのRPGでもそうでしょうが、その世界というのは、ゲームをプレイするユーザー1人ひとりの中に、さまざまな形で存在するってことを分かって欲しいのです。

Q2 なんでこのようなゲームシステムに?

時間の流れというのは、開発企画時において、一種のはやりでした。ゲームの中に時間を取り入れることによって、生活感を表わしたかったのです。また、アイテムの重量制限は、武器などの使用制限を無理なく表現するために導入しました。単に「レベルが低いので装備できません」とか、いい武器はゲーム後半にしか出てこないといった、矛盾を解消したかったのです。

モンスターの善悪に関しては、『ハイドライドII』からのシステムで、これによって単に怪物を殺せばいいといったアクション・ゲーム的な、安易な考えを改めて欲しかったのです。

とにかくこれらすべてはより現実に近いものをコンピュータの中で表現することを考えて作ったシステムですが、まだ満足してはいません。一度プレイして、私の世界で生きてみてくだされば嬉しいです。

Q3 ここが普通のRPGと違う!!

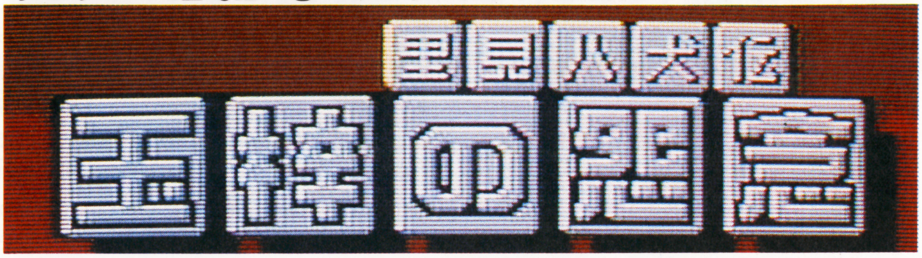
いままでのRPGよりも、数多くのパラメーターを持つ本格的RPGでありながら、実際にプレイ中に、その数値を意識することなく集中して遊べ、かつひとつひとつのパラメーターが、ゲームを進める上で重要な位置を示すことが挙げられます。また、バトルに関しても、パラメーターよりもアクションゲームの感覚でプレイできるようにしてありますので、RPGファンだけでなく、アクションゲームが大好きだというユーザーにも満足してもらえるゲームです。ヨロシクネ!

REVIEW SPECIAL
レビュースペシャル

平田裕介

『ファイナルファンタジーII』はいかがでしたか？ スクウェアの広報担当の平田です。

純和風RPGの味はいかに？



ボクらの世代は「里見八犬伝」て聞くと、その昔放送されたNHKの人形劇を思い出すけど、キミたちはこれを思いうかべるようになるのかな？

和風はとてもユーザーフレンドリーなの

この『里見八犬伝』は、ゲームジャンルで言えば世間一般でドラクエタイプと呼ばれるRPGだ。ただし、桃伝みたいに日本の話をバックボーンにしているところと、フィールドが完全な日本地図だというところには親しみを覚えるよね。けっこうこの日本を舞台にしているっていうところが、ゲームにプラスの要素をもたらしているんだ。たとえば名前ひとつとってみても、今までなら自分の名前を「すけさん」ってつけてても、仲間が「ヨーゼフ」や「ゴードン」じゃね、感じが出ないでしょう。今だからこそ、さほど違和感はなくなったけど、初めて『ドラゴンクエスト』をプレイした時なんか、何か変な感じがしたものだ。その点このゲームは、登場人物が全員日本人だから、キャラクターに自分の名前をつけても全然違和感がないもんね。でしょう。

それからもうひとつ、日本が舞台でよい点は、魔法のネーミング。"ちゆ"、"げどく"、"さいみんふう"…など、聞いただけでその効果がわかってしまうのだ。今まで新しいRPGに挑むたびに、魔法の名前と効果を結びつけるのには、けっこう苦労させられたもんね。とくに2つのRPGを同時に進めたりなんかしようものなら、もう頭の中はグチャグチャ。(それはお前の頭が悪いからだ！ と言われればそれまでだけど)とにかく、そういった点では、非常にユーザーフレンドリーに作られたソフトだと言えるんじゃないかな。基本的なゲームシステムにしても、ドラクエパターンを踏襲している（なんて言いきってしまっていいのかな？）から、ほとんどマニュアルも何も見ずにプレイを始めても、つまったりすることはないしね。

⬆日本地図とともに表示される、仁・義・礼・智・忠・信・孝・悌の8つの玉。なじむなあー。

⬆グラフィックも純日本風。メッセージも違和感なく読めるのが嬉しいね。

⬆モンスター、もとい妖怪だって日本っぽいぞ。こいつらは"かえん"でやっつけちゃえ。

また、ゲームバランスも良いと思う。フィールドに出て移動する手段は、基本的に歩くだけ。ちょっとさびしい気もするけど、これが結果的にゲームバランスを良くしていると思う。ゲームをプレイしていると、ついつい新しい土地に行きたくなるけど、テクテク歩くだけでは、遠くへ行けないしね。また、条件をクリアしなければ船には乗れなかったり、関所の値段が高かったりして、そうこうしてるうちにレベルも上るというわけ。だから新しい土地へ行っても、いきなり全滅！なんてことはまずない。セーブする所が限られているだけに、全滅するとけっこうつらいからね。

ドラクエファンにはオススメのRPG

ということで、ゲームバランスも良く、システムも慣れているのでやりやすいゲームなんだが、物足りない点もいくつかある。

たとえば、レベルアップ時のルーレット方式。システムとしてはおもしろいんだけど、それまでの努力がボタンのひと押しに左右されてしまうのはね。うーんって感じ。また、良心のポイント設定はあまり意味がなかったみたい。

アイテムに関して言えば、敵を倒すとアイテムが手に入りやすいというのはいいんだけど、マイナス要素のアイテムがけっこう多くて、売却用アイテムと化してしまうんだ。残念。(アイテムを売るのもけっこうめんどうなんだ)。

とまあいろいろ不満はあるけれど、この『里見八犬伝』は、ゲームとしての完成度は高いと思う。ただし、このゲームならではというポイントに欠けているような気がする。ファミコンRPGの宿命として、どうしてもドラクエと比較されるからね。ブツブツブツ。でも、ドラクエタイプのRPGファンなら、なかなか楽しめる一作だと思うよ。

ⓒSNK

大募集 ㊕データバンクでは、読者のみなさまから、ゲームに関する意見、感想、批評を募集しています。400字詰原稿用紙3～6枚程度にまとめて、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、㊕データバンク・レビュー係までお送りください。

ゾイドが再び挑戦状をたたきつけた！

REVIEW SPECIAL レビュースペシャル

本田前奏曲

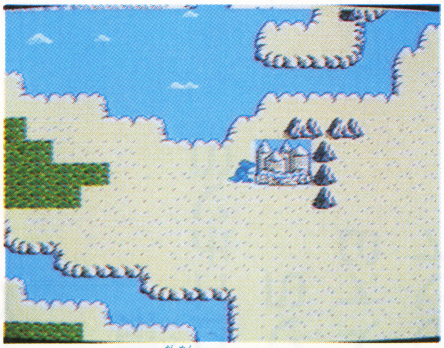
本誌初登場の某社ゲームプログラマーです。あぶない話をしちゃおうかなあー。

ドラクエⅣの発売は待ち遠しいけど、この冬こんなRPGも発売されたんだ。プレイしながらファミコンRPGについてじっくり考えてみた。

ゾイド2はこんなRPGなんだ

こんにちは、本誌初登場の本田前奏曲です。

さて、今回とりあげたのは『ZOIDS2』。最近よくみられる『2』もので、『1』同様のRPGとはいっても、普通のRPGではない。バトルモードは、コマンド選択をするだけでなく、3D画面のシューティングになっている。実際にプレイヤー自身がキャラを操作して、攻撃をするというシステムというわけ。キャラが前後左右に自由に動きまわり、立体感抜群！『たたかう』とか『にげる』とか、ただ指示を出して戦闘するだけの従来のRPGより絶対に熱くなってしまう。また、自分が“ZOIDS”に乗りこみ操縦するという設定はポイントが高い。自分が操るマシンは乗り換え自由だし、ステータス情報を参照する時もそれっぽい。それに敵を倒した分だけ金額が自分の銀行口座に振り込まれるというのもかなりユニーク。情報収集や会話の方法は『ドラクエ』とほぼ同じと見てよい。この方式は分かりやすく、操作性も良いので好感がもてる。音楽も各シーンで良い雰囲気を出していてGood。ただ、難を言わせていただくとしたら、グラフィックがもうひとつかなあ？というところ。まあこれはあくまでも個人の好みですけどね。それと、技術者の立場から言わせてもらうと、バトルモード切替時に何か映像的効果処理をやってもらいたかった。



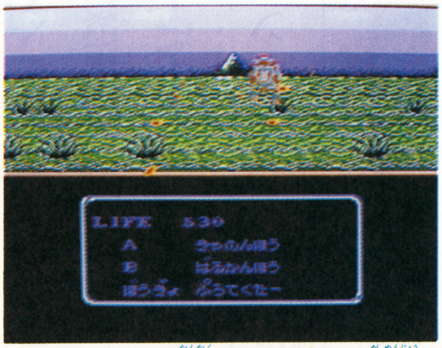
⬆これがフィールド画面。まあ、ありがちのドラクエタイプ。とりあえずの移動方法は歩くだけ。

ファミコンRPGに必要なものは何？

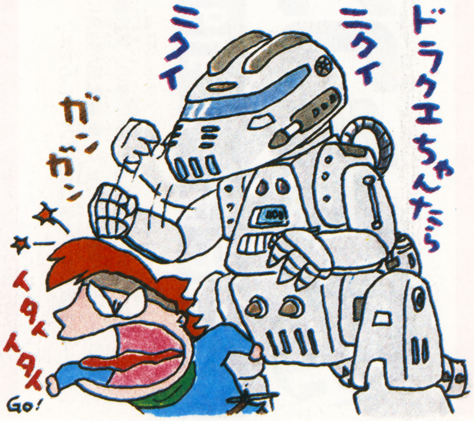
ところでファミコンRPGの話をするためには、ファミコン界にRPGの大旋風をおこした張本人である『ドラゴンクエスト』を欠かすことはできない。ほどよく整ったゲームバランス・愛着を感じさせるキャラクターデザイン・見事としか言いようのない画面操作技術と、文句なしの最高作品であった。発売日に各地でパニック的大行列が出来るのもうなずけないことはない。まさにファミコンRPGの代表的・歴史的作品といえよう。

しかし、この『ドラゴンクエスト』を最高のRPGとした一番の要因は、最初から最後までプレイヤーを退屈させないストーリーだ。これは動きや映像効果が命のアクションゲームとは違い、RPGはストーリーが肝心であるということを立証している。RPGとはプレイヤーが経験値を稼いでいくことによって成長していくという過程が基本となるが、その経験値を得るためのゲーム展開を単調にさせないために、いかにして内容を構成していくかが、ゲーム作家の腕の見せどころである。このジャンルに関しては、プログラマさんの技術もさることながら、それ以上に企画者さん・シナリオさんが、かなり重要なポストとなってくる。その人達のテクニックによって、まるで映画を見ている様に世界に引き込まれていくファンタスティックRPGにもなれば、ただ機械的に経験値を稼いで労力だけを費やす内容のないRPGにもなってしまうわけだから。そう言った意味で『ZOIDS2』を見るとどうだろう。ゲームの展開が早く、それでいてストーリーの土台はしっかりとしている。だらだらとした単調さは感じられない。難度も比較的低いといった感じで、ビギナーさんにはとっつき易いかもしれない。

また、RPGの決まりきったセオリーにピリオドを打つべく、アクションを盛り込み、他のものとは一味違った路線を狙っている事は確かであり、一目置いてみる価値があることもまた、確かなのである。



⬆バトルモードは3D感覚のシューティング！画面上を素早く動きまわる敵に標準を合わせ、確実に撃ち落とせ！



©1988 TOSHIBA EMI／TOMY ZOIDS イラスト／中野 豪

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン
マル勝ファミコン

★2月6日～2月19日

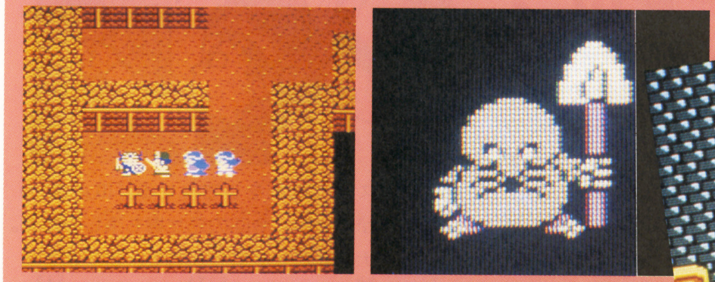
ソフトヒットチャートは、ファミコンソフト（ロム、ディスク）の売り上げデータを中心に、勝読者の人気投票、協力サークルの人気投票を合わせて、勝編集部が独自に集計したデータ結果です。赤丸は急上昇中のものです。

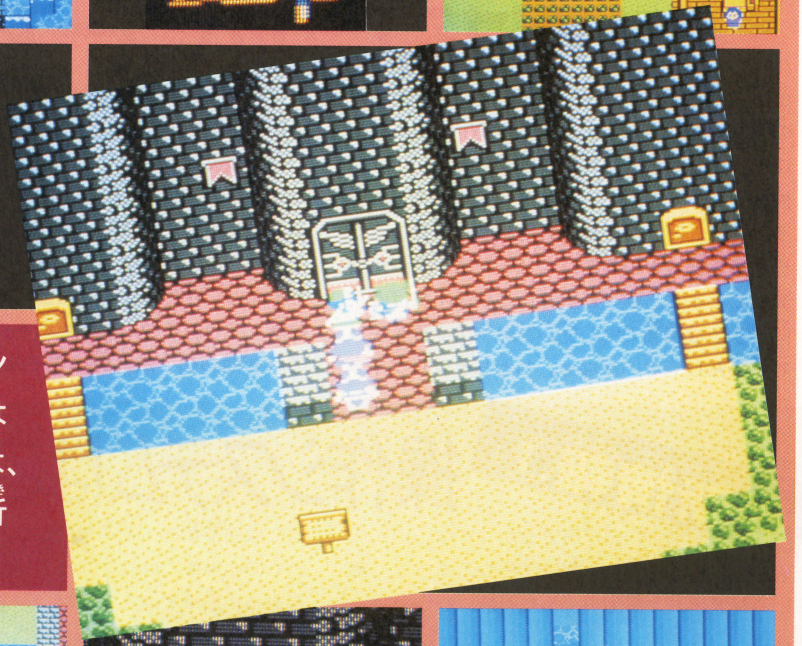
ソフトヒットチャート DATABANK TOP30

『スーマリ3』トップに返り咲き!!

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー	発売日	最高順位	登場回数	寸評
1	7	7,933	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	'88年10月	1位	7	出荷さえされればこの人気！『スーマリ3』まだまだパワー温存。
2	2	7,079	プロ野球ファミリースタジアム'88	ナムコ	'88年12月	2位	3	今回も1位獲得ならず。いまひとつガンバリが足りないみたい…。
3	1	5,242	ファイナルファンタジーII	スクウェア	'88年12月	1位	3	またまた品切れで順位後退。大物RPGの登場する次回はいかに…。
④	—	5,155	ワギャンランド	ナムコ	2月9日	4位	1	目新しさが買われ初登場4位と健闘。着実にファンをつかんでいる。
⑤	—	5,090	ハイドライド3	ナムコ	2月17日	5位	1	こちらも上昇中。今回はナムコの新作ばかりがガンバッているな。
6	3	5,076	ロックマン2	カプコン	'88年12月	3位	3	まだまだ上位で健闘しそう。やっぱりデキのいいソフトは息が長い。
7	4	4,847	がんばれゴエモン2	コナミ	1月4日	4位	3	テッテケ、テッテケ…と快調に飛ばしている。今回もベスト10内だ。
8	15	4,123	里見八犬伝	SNK	1月20日	8位	3	前回の落ちこみもなんのその。意外なオモシロサが買われて浮上！
9	6	3,403	テトリス	B.P.S	'88年12月	6位	2	マニア、大人層からの人気は絶大。アーケード版も大人気だよね。
10	5	3,007	ZOIDS2	東芝EMI	1月27日	5位	2	売り上げ、人気ともに下降中…。次号で巻き返せるか？

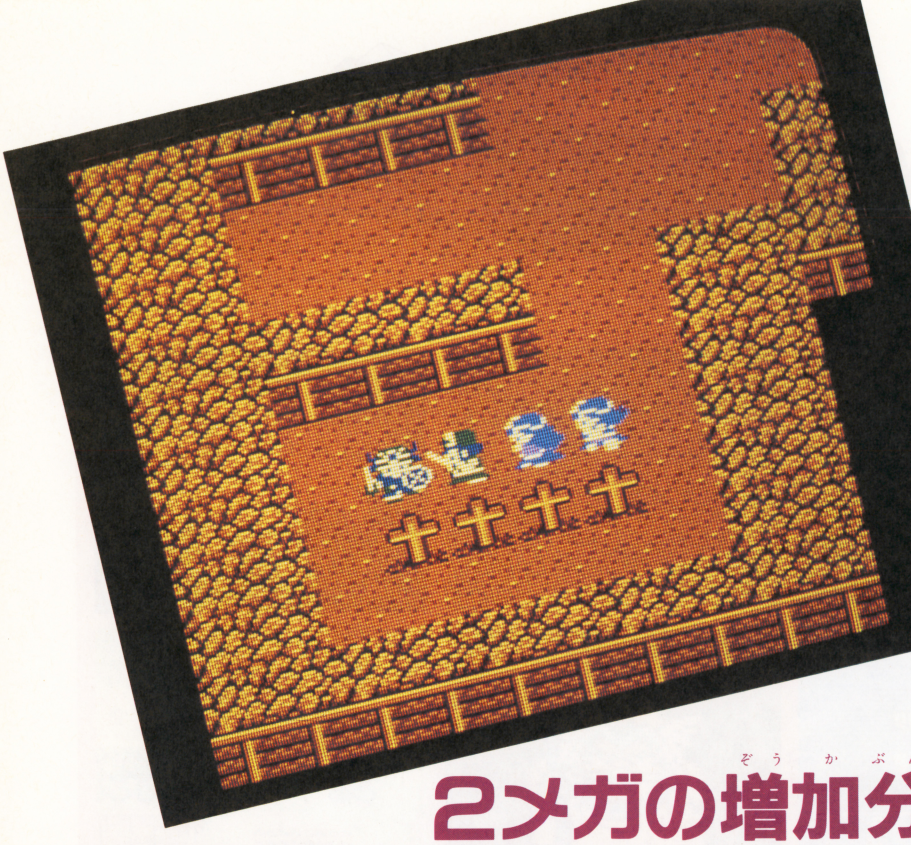
DRAGON QUEST





現在、着々と制作が進みつつある『ドラゴンクエストIV』。そのゲームシステム、内容等はいまだ我々に明らかにされていない。今回は、現在伝えられている情報を元に推理、分析し、『IV』の実体に鋭くメスを入れてみた。

理論分析『IV』はこうなる!



画面写真 今、ドラ

『ドラクエⅣ』はどうなっているのか⁉ 発表された情報量は少なくとも、公開された十数枚の画面写真が実に数多くのことを教えてくれている。今回は、その画面写真が物語っている『ドラクエⅣ』のキーポイントを、徹底的に分析してみた。

2メガの増加分で『Ⅳ』はここがパワーアップ

小峯：『Ⅲ』が2Mで今度の『Ⅳ』が4M。増加分の2Mで、どこが強化されるのか？ そんなところから分析の糸口を見つけましょうか。

佐藤：そうですね。ボクはグラフィックだと思う。一部公開された画面を見たけど影をつけたり、扉の開くところをアニメーションにしたり、凝ってるよね。ザッと計算してみたんだけど、同じような場面でも1.5倍ぐらいの容量を使っているんじゃないかなぁ。もともとグラフィックは容量を食う部分だから影響が大きいよね。

小峯：ボクはアニメーション処理などの仕掛けに期待してるんですよ。『Ⅲ』のノルドの洞くつのような見せ場がイベントごとにあるんじゃないかと。中村さんはプログラムが上手だから、あれぐらいの仕掛けはワケないでしょう。容量をそんなに使わなくても可能じゃないかなぁ。

佐藤：そうドラクエは見せ場を作るのがウマイ。それも他のゲームに比べてそんなに容量を使わないでスゴイ演出をしてみせる。『Ⅲ』の旅の扉なんかがいい例。今回の見せ場も楽しみだね。

小峯：シナリオが5つに分かれて、ますますイベントは多くなりそう。当然グラフィック上の見せ場も工夫を凝らしてくるはずですね。

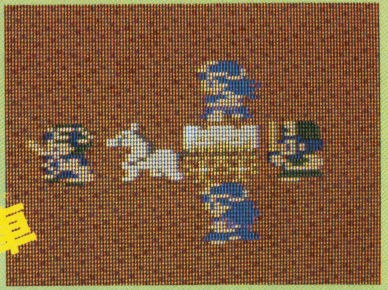
最新情報① 操作システムはこうなる

RPG史上かつてない10人パーティ制は、2つのまったく新しいシステムの採用によって可能になった。

ひとつは馬車。4人のキャラクターは外を歩きひとりずつ表示されるが、残りのキャラクターは馬車に乗り込む設定で画面では見られない。馬車に乗り込むキャラクター、外を歩くキャラクターは新コマンド“いれかえる”で変更することができ、戦闘では外を歩いている4人がまず戦う。ただ戦闘中でも“いれかえる”ことは可能で、もし戦いの途中であるキャラクターが死んでしまったら自動的に馬車の中の元気なキャラクターが戦闘に参加する。また、洞くつ、塔には2種類あって馬車のままで進入できる広いものと馬車では中に入っていけない狭いものがある。馬車で進入できない洞くつ、塔は4人の探険隊を編成して挑戦することになるのだ。どのキャラクターを戦わせて、どのキャラクターを馬車で温存するかという作戦が重要だろう。

もうひとつはＡＩ（人工知能）を使ったキャラクターシステム。勇者の他はコマンド入力をする必要がない。「ガンガンいこうぜ」「じゅもんをせつやく」など計6種類用意されている作戦モードの中から状況に応じて戦い方を選ぶと、あとはＡＩによってキャラクター自身が考えてくれるのだ。それまでの戦闘によって経験したモンスターの攻撃パターン、弱点なども覚えて、相手に合った攻撃を選択してくれるというからスゴイ！ しかし、それだからこそ作戦が重要。操作がラクになったけど、最大10人が参加する戦闘はますます奥が深くなっている。

馬車



▲馬車に乗っていない4人が最初に戦闘に参加するキャラクター。残りは馬車で休けい？

Ⓒエニックス イラスト／杉山真理

が語る4メガの謎に迫る！

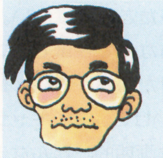
クエⅣが見えてきた

なぜストーリーは、5つに分かれたか

ビショップ小峯

言わずと知れた(勝)のメイン・ライターであり、あんまり知られてないかもしれないけど、バリバリのプログラマーでもある。ソフト体温計での彼の鋭い評論は、そのプログラマーとしての知識と着目点によるところが大きい。ファミコンをはじめ、パソコン、PCエンジン、そしてアーケードなどありとあらゆるゲームハードに精通し、ジャンルにとらわれず幅広い種類のソフトに取り組む。ちなみに生粋の江戸っ子でいまどき珍しい職人肌ライター。

ジーニアス佐藤



天才の名を欲しいままにするコンピュータ博士。ソフトに手を加えるというのはよくある話だが、彼の場合はハードまで改造し思い通りの画面や音声を作りだしてしまう。前号の「ドラクエⅣ」合成写真や、今回の戦闘モード予想画面は、そのほんの一例。これまでに(勝)で掲載したコンピュータ・マップもすべて彼の作品である。ただ、埼玉在住で家が遠い。上京して編集部まで来ると、翌日まで帰れないのが惜しまれる。

佐藤：容量といえばメッセージに費やす量もけっこう大きいね。今回はシナリオ1〜5のマップは同じだけど、ストーリーは独立している。当然メッセージはシナリオごとに変化するでしょう。これは大変なことだと思う。グラフィックの次に問題にしてもいいんじゃないかなぁ。

小峯：メッセージが少ないRPGはイジワルなものが多い。以前、プロデューサーの千田さんが「ドラクエは『Ⅲ』で大人から子供までみんなが楽しめるゲームとして認められた。次回作は、それをもっと多くの人に理解されるものにしなくてはならない」と語っていた。つまり、イジワルなゲームやドラクエのファンだけのゲームには絶対したくないということでしょう。その点でRPGの命はメッセージということになりますよね。みんなが楽しめて、しかも前作よりもボリュームを感じさせる手段としてメッセージはとても重要。それは量だけでなく質もそうでなくてはならない。たとえば、同じ人が同じことばかり言ってちゃあつまらない。シナリオはもちろん、ちょっとしたイベントごとに変化するようなことがメッセージの質を向上させると思う。

佐藤：同感。RPGのボリュームって、マップの広さで決まる時代じゃないでしょう。マップは狭くても時の変化を感じさせるイベントなどの要素がギューッと詰まっていたほうが、充実してるなぁと思えるわけだよね。今回シナリオを5つに分けたのにマップは同じという設定も、そのあたりに理由がありそうじゃない？

小峯：なるほど。ボクは5つのシナリオと聞いたとき、「こりゃ大変だ。めんどうくさそう」と思ったけど、そういう考え方をすると納得できますね。たとえば町とか城でも変化の大きかったところほど印象に残ってますからね。ところで5つのシナリオの中では、どのシナリオに注目してますか？

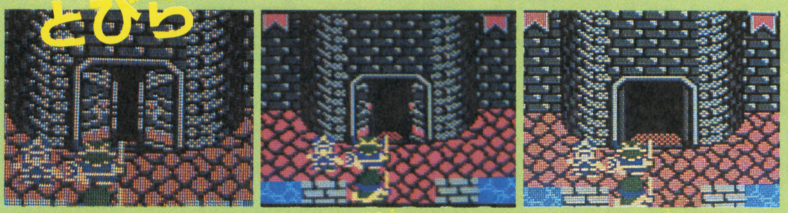
佐藤：当然、最終の第5話だけど、3話もけっこう引っかかってるんだよね。武器屋の話なんてRPGのストーリーらしくないでしょう。

小峯：そう、それに1話が戦士ひとりというのはわかるけど、どうして3話まで進んで武器屋ひとりの冒険なのかも奇妙ですね。

佐藤：もしかしたら戦闘のないシナリオかもしれない。ゲームシステムもガラリと変わって、お金もうけオンリーってのも魅力だなぁ。

最新情報② マップ&グラフィック

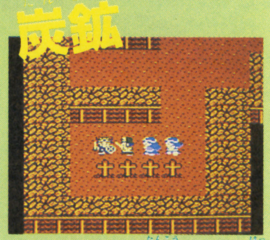
『Ⅳ』はグラフィックもダンゼン強化している。滝の流れるダンジョンや2階、3階と高さの違う建物が並ぶ町など立体的でリアルな表現が多く採用されているのだ。また、新コマンド"とびら"を使うと城壁などの扉が徐々に開くアニメーション処理が使われ、開く瞬間の1コマ、1コマがちゃんと描かれているのだ。また、町には畑、建物の中には台所、ダンジョンの中には炭鉱などなど楽しいニューエリアも登場する。"立て札"のように建物の3階までいかないと見られないようなマップが直接ナゾ解きに関連する仕掛けもあるし、やっぱり目がはなせないネ。



⬅これが扉の開く瞬間だ。ウ〜ン、感動しちゃうね。

⬆どこかの町の一角にある畑。なにを栽培してのかなぁ？

⬆『Ⅲ』にも台所はあったけど、グンとリアルな感じがする。



⬆ダンジョンには炭鉱もある。発掘されるものが重要なのかなぁ？

AI導入で予想される新しいRPGの楽しみとは

小峯：今回の『IV』では本格的なAIを操作システムの中に組み込んできましたね。

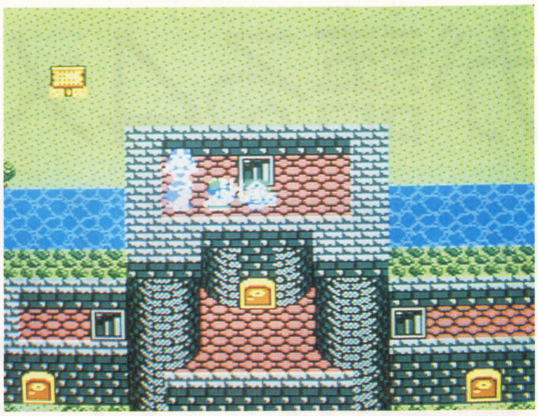
佐藤：8人の主人公がパーティを組むという情報が入った時点で予想はついてたけど、作戦モードを加えてプレイヤーの意志を反映できるなんて、けっこう優秀なAIみたいだね。AIの搭載は今回に始まったことではない。たとえばモンスターの戦い方なんて今までもコンピュータが考えていたわけだから、その延長と考えれば格別新しくはないけど、マイキャラ操作の本格的なものとしては画期的。どんなデキになるのかワクワクするね。ただ、作戦が6種類というのはちょっと物足りないような気がするけど。

小峯：そう、今までなら何10種類ものコマンドの組み合わせがあったのに、いきなり6種類ってのは気になりますね。最近のRPGの操作といえば『F・FII』があるでしょ。賛否両論あったけど、手間のかかる成長システムが根っからのRPG好きには大受けしたみたい。あの楽しみが消えるような気がして残念なんだけど。

佐藤：確かに『F・FII』の熟練度は究極のRPGパラメータだった。たぶんあれ以上複雑にはできないでしょう。『IV』はその先、未来を先取りした形を目指したんじゃないかなぁ。マップを広げることを時代の流れじゃないと判断したのと同じように、操作法も新しい流れを追求しなければならないと。その結論がAIを利用したキャラクタ一管理で、今までにはない楽しみが発見できたからこそ、堀井さんは大胆な方向転換に踏みきったんじゃないかな。その楽しみが何か？　と聞かれても未知のものだけに「コレだ！」と決めつけられるモノはないんだけど…。

小峯：昨年『ベストプレープロ野球』が発売されて、今までのような選手の立場で戦うのではなく監督の立場で試合全体を管理する野球ゲームが注目され始めたでしょ。今年はさらにオーナーの立場で経営を考えるソフトの発売も予定されていて話題を集めている。ジャンルはまったく違うんだけど、感覚的に『IV』が狙っている楽しさはそのあたりにあるような予感がするんですけど。10人のパーティから4人を選んで戦わせるなんて、選手起用法に通じるものがあるでしょう。

佐藤：なるほどスルドイ。それはありそうだね。『ベストプレー』もそんなにコマンド数は多くなくて、まったくのオートプレイも可能だったけど、けっこう頭を使うゲームという印象がある。『IV』がそんな感覚になるということは、十分考えられるよ。ところで、主人公たちの成長システムも気になるね。とくに1～4話での戦い方が第5話に影響するかどうか。



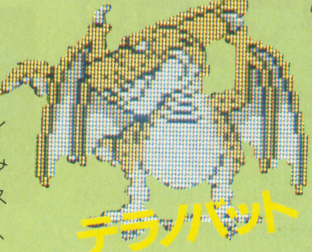
↑画面上の立て札は、建物の3階まで登ってはじめて見ることができる。グラフィックが強化された結果、こんな仕掛けが増えるかも……。

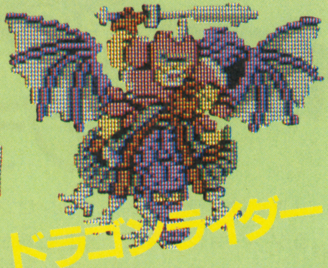
小峯：そうそう。パラメータはもちろんだけど、1～4話での戦い方のクセをAIで記憶するかもしれないと思ったりするんですけど。

佐藤：いやー、AIには記憶させられないよ。プログラム的には可能だけど、設定やバランスがむずかしすぎるし、すべてを1人のプログラマーが作るわけじゃないでしょう。打ち合わせや調整に時間がかかり過ぎる。ボクはないと思う。そのかわり、1～4話で成長した各キャラのパラメータは第5話の初期値として残ると思う。そうならなくても重要になるんじゃないかな。もちろん最終的には第5話での成長がキーポイントになるだろうけど。

小峯：希望というか夢としてAIに自分の戦い方のクセも覚えてほしい気もするけど。でも、1～4話と最終の5話とのつながりを考えれば、何らかの形でマイキャラたちのパラメータが影響してくることは確実でしょうね。

最新情報③ モンスター



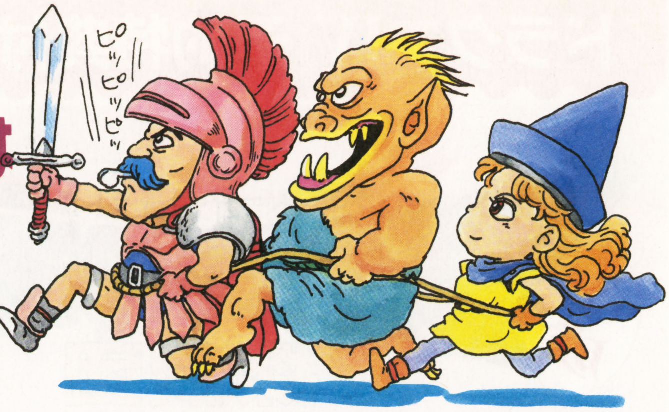


『IV』に登場するモンスターは、なんと170種以上！『III』の時がおよそ150種だったのに比べると、その量にまず驚かされる。もちろん、キャラクターデザインは鳥山先生。『IV』には、ドラゴンライダーのように2つの怪物を組み合わせたようなモンスターも初めて登場し、グラフィック的にもシリーズの最高のものが期待できそう。

しかし、モンスター関係でもっとも気になるのは、仲間に連れて歩くことができるようになったということだろう。第5話では、8人の仲間の他に2匹のモンスターをパーティに加えることができるという。モンスターを馬車の中に入れずに移動するとすれば、はたしてグラフィックはどうなるか？　モンスターも町を歩くのか？　どこで、どうやって仲間にするのか？　まだまだ不明の点ばかりで、予測するのは難しい。

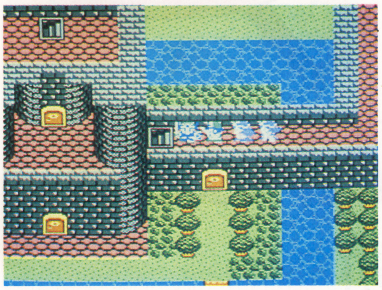
最後にスライムについてだが、もちろんスライム族は『IV』にも登場。新しい仲間としては、王冠をかぶったキングスライムも発表された。

敵キャラ、呪文、アイテム そして気になる発売日は



小峯：このへんで、ランダムに思いついた点を分析しましょうか。まず、モンスターなんですが。『III』が約150種、それに対して『IV』が170種。たいして増えていないようですが。

佐藤：これも質のアップをはかっているのかもしれないね。たとえば今までのシリーズでは、姿は同じでも色違い、というモンスターがけっこういたでしょう。これはデータ的には少なくてすむんです。今回は、この“色違いモンスター”が減って、逆にグループの種類はダンゼン増えるんじゃないかなぁ。形の違うモンスターが多ければ初対面の感動も大きいし。



⬅町の中も馬車では進入できない？謎はまだまだ多いよね。

小峯：呪文やアイテムはどうなると思いますか。

佐藤：今回ストーリー的には一新されたけど、アイテムなどは、これまでに登場したものの一部が再登場するといわれてる。今までゲームした人にとって、呪文やアイテムの名前はこれまで通りのほうがラクだからね。制作者にとっても今まで使われていた名前は大きな財産でしょう。改めてプレイヤーに覚えてもらう必要がないのだから。アイテム、呪文はかなりの部分で前回と重なると思う。

小峯：なるほど、ユーザーにとっても制作者にとっても慣れ親しんだ名前がベストですよね。最後に、ズバリ！　発売日は？

佐藤：これは予想の幅が大きすぎる。まあ当然発表されたからには、シナリオは完成していると見ていい。問題はプログラム。写真を何点か見たけど、動いている画面じゃないからなぁ。はっきり公開されているような画面でも、動かないものならボクでも短期間で作れる範囲だ。プログラムの初期の初期という段階で、とりあえずマップをもとに作ってみただけの画面ということだって考えられる。試作としてね。

小峯：でも今までのドラクエ・シリーズでは、公開された画面は、ほとんど実際のゲームにも使用されてますからねぇ。それはないでしょう。

佐藤：いや失礼。ただ、１本のゲームとしては、まとまっていないだろうネ。３月中の完成はないでしょう。完成したとしてもAIの採用もあってバグ取りの作業も難行するだろうし。とするとソフト完成５月、さらに生産で２か月、結局７月すぎの夏休み中が有力かな。それなら補導騒ぎの心配もないし。きっとそうだよ。

結論 ビショップ小峯とジーニアス佐藤が推理する

ココが『IV』のキーポイントだ!!

ここで今回の２人の分析をまとめてみよう。２メガから４メガへの容量アップで『IV』はどの部分が強化されたかがポイントだったが、全体としては密度の濃いゲームづくりに費やされたのではないかというのが２人の結論。

まずグラフィックでは立体的な処理をはじめとする性能的な面もさることながら、ストーリー演出、イベントの印象を強めるためのアニメーション処理などに力を入れていると予測している。ストーリーについては５つに分割されたシナリオによって、さらに中味の濃いものへ。マップは『III』よりも縮小されるのでは？　という考えだ。というのは『III』では世界地図に似たマップを採用して、覚えやすい工夫がされていた。今回も同じような処置はあると思うけど、それよりも城や町の間隔を小さくした圧縮マップの採用のほうが有力ではないだろうかと考えたわけだ。

そしてAI採用による戦闘は、戦いの全体をながめられる指令官としての楽しさを追求した今までにない楽しみ方があると分析。具体的な戦闘モードの画面は右のような感じで、モンスターにアニメーション処理が加えられて動くようになるかもしれないと予測している。逆にコマンド表示は簡略化される。

次にモンスター、アイテム、呪文の種類はほぼ前作と同じくらい。あれが覚えられる、あるいは使いこなせる限界だということで、２人の意見は一致した意見。アイテム、呪文については名称の変更も少ないと考える。

そして問題の発売日。公開された情報から判断して最短で７月と予想。発売日の混乱を考えれば夏休み中は固いと読んでいる。スーパーファミコンの発売も近く、『IV』が現在のファミコン最後のビッグゲームということになるかもしれない。

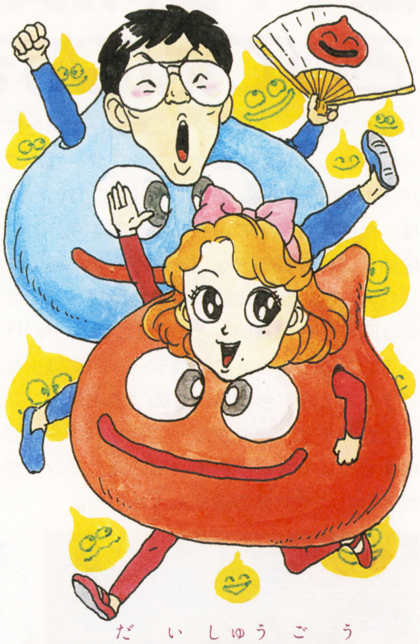
⬆ジーニアス佐藤制作の戦闘モード予想画面。どの作戦を選ぶかが最重要ポイントだ！

⬆同じく予想画面。戦闘中もメンバーチェンジは自由。これもキミの頭の使いどころ。

『ドラクエIV』予約特典付、特別企画

平成・ドラゴンクエスト探偵団

DRAGON QUEST 平成 探偵団



まだまだ寒い日もあるけど、ドラクエ探偵団はみんなからのホットなおハガキで今号もアツく燃えてるゼ！　人生いろいろ、スライムもいろいろ、ってなワケで、新種のスライム&仲間にしたい怪物を発表!!

堀井さんもビックリ!? 珍案・奇案、ドッカ〜ンとスライム大集合

テーマ 2 新種のスライムを考えよう!!

海の王者に決定！

東久留米市　加藤広治クン

「大漁」の旗をせおった、おサカナスライムなの。出現場所は、もちろん海だよね。戦闘中に潮をふいたりするのかな。なかなか斬新なアイデアね。

スライムクジラ

薄切りスライム!?

茨城県　袖山裕幸クン

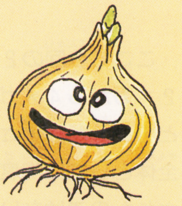
切っても切っても平気なカオをしているんじゃないかしら。このスライムを倒すには、魔法じゃないとダメみたい。意外と強敵になりそうだわ…。

キンタロウアメスライム

涙の玉ねぎスライム

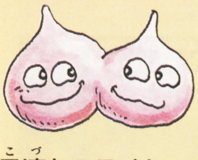
静岡県　SDスライム

確かにスライムってたまねぎに似てる！料理をする人なら、「目をうるうるさせて命中率を下げる」っていう特殊攻撃のものすごさを知ってるよね。



オニオンスライム

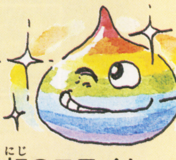
いまいち、オリジナリティ不足です



子連れスライム

ファイアスライム

空飛ぶスライム

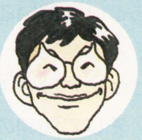


虹のスライム

ついてる名前はちがうケド、羽のあるスライムと魔法を使えるスライム、っていうアイデアが一番多かったなあ。スライムキングを書いてくれた人も多かった！　今度は自分自身で考えたスイラムを送ってくださいね♡。

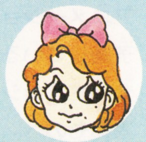
テーマ2講評　やっぱすごいスライム人気

Mr.ソネックス



なかなかスルドイところをついたハガキもあって、ちょっと驚いたな。おもしろいスライムが多かったから、どれを採用にするか悩んでしまった。スライムを魚にしてしまう、というアイデアはなかなかいいネ。気に入りました。

ろうら姫



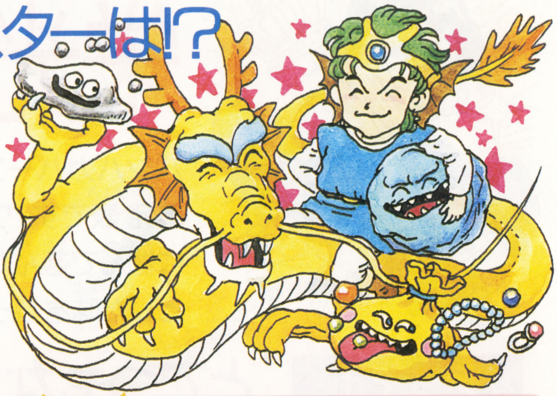
キレイな色つきのおハガキが目につきました。それにしても、「ウンチスライム」などのお下品なアイデアは絶対やめてほしいわ。スライムがかわいそうでしょ。でも、全体的にレベルが高かったから目うつりして、選ぶのに苦労しました。

★おはがきありがとう

茨城県 小林遊クン・大阪府 佐々木康祐クン・北海道 小泉了介クン・香川県 塩田将行クン・石川県 九田真紗子クン・山口県 岩本真美クン 大阪府 中林武士クン・兵庫県 堀川勝頼クン・大阪府 畑野豊クン・北海道 高橋右幹人クン・石川県 得永一郎クン・兵庫県 田辺潤クン

モンスターが仲間に入るなんて、とってもステキ!

テーマ 1 仲間にしたいモンスターは!?



かわいい パーティーの花!?

東京都　中大のまーちん

ぱふぱふ娘を仲間にしたいなんていう、かなり過激な(?)のハガキをくれたまーちんクンは、なんと女のコなの。『III』の遊び人みたいなキャラで、ぱふぱふ攻撃が必殺技なんだって。厳密には、ぱふぱふ娘はモンスターじゃないけど、おもしろいから○。でも、『II』のオカマだったらパスしたい。

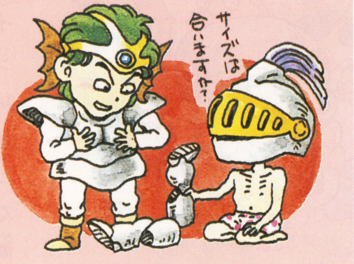
なるほど 究極のアイデア

栃木県　ロトMKIII

くさった死体にザオリクをかけて仲間にするとは考えたわね。思わず「う〜む」とうなってしまいました。でも、くさった死体は生前どんな生き物だったのかしら?　なんとも知識欲をソソってくれるアイデアです。

一石二鳥 モンスター五段活用

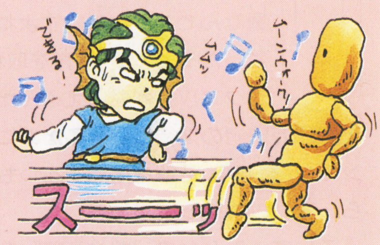
埼玉県　関谷幸一クン



ちょっとセコいけど、このモンスターのヨロイをはぎとって自分で装備する、というアイデアはなかなか使えそうね。だけど、モンスターが着ていた防具を装備して呪われたりしたらヒサン。もしそうなら、はぎとったヨロイは武器屋に高く売りつけちゃえばいいのよね。うんうん。

挑戦的 フラッシュダンス…かナ?

福岡県　スコーピオン



どろ人形を選ぶセンスもすごいけど、その理由はもっとすごい！「いっしょにブレイクダンスを踊りたいから」だそうです。戦闘中に主人公やほかの仲間が踊りだしちゃったりしたら、すごおく困るような気がするんだけど…。勇者＋遊び人3人のパーティーより苦労するわよ。このパーティーは。

人気のモンスターベスト10

予想どおり、『嫌いなモンスターベスト10』で上位にランキングされたモンスターが人気でした。ゴールドマンやおどる宝石での金もうけを企むチャッカリした人も。『III』の最後の敵も大人気。「いてつくはどう」をとばしたり、攻撃呪文を無効化したりなどの特殊攻撃が人気のヒミツかな。

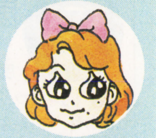
	モンスター名	票数
1	はぐれメタル	133
1	ばくだんいわ	133
3	『III』の最後の敵	119
4	ドラゴン	80
5	スライム	63
6	ベホマスライム	61
7	メタルスライム	56
8	だいまじん	40
9	バラモス	22
9	おどるほうせき	22

テーマ1講評 もっともっとガンバッテほしいな

Mr.ソネックス

このテーマに集まったおハガキは、わりとオーソドックスなものと、「どろ人形」みたいにウケねらいのものとに分かれていたね。ギャグのセンスをみがくのもいいけど、せっかくなんだから「これは使えそうだ!」っていう実戦的なアイデアもほしかったな。

ろうら姫



こうなるんじゃないかとは思っていたけど、まったくその通りでした。モンスターの種類も、仲間にしたい理由もみんな同じなのよね。ちょっと辛口な講評になってしまったけど、まだまだパワー不足みたいだから、みんなガンバよ。元気なおハガキ待ってます。

岐阜県 林英樹クン・石川県 松原武志クン・山形県 小関利章クン・北海道 久保勉クン・静岡県 川口雅也クン・大阪府 西山公ニクン・鳥取県 田頭教寛クン・兵庫県 西聖司クン 東京都 高瀬昭大クン・東京都 尾崎玲奈クン・福岡県 今林裕司クン・滋賀県 松尾直クン、ほか多数のみなさんからおたよりをいただきました。ありがとう！（ろうら姫）

『ドラクエⅣ』を射止めたのは、ダレだ！

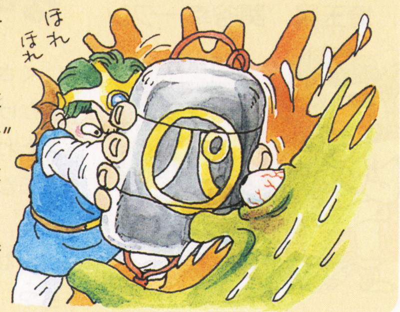
栄光の第1回優秀賞発表

パンパカパーン♪　いよいよ優秀作品の発表です。ワタクシたち審査員が悩みに悩んで選んだこの一枚。そのまったりとした味をじっくり味わってね♡

テーマ1　とてつもない意見なのだ

長野県　福島明彦クン

コレなら絶対に勝つ！　パルプンテで出てくるとてつもなくおそろしいものさえパーティの仲間にすれば、『Ⅲ』も最後までバッチリ倒せそう。問題は、パーティの他の仲間や主人公たちが、その“とてつもないおそろしさ”に耐えられるかどうかな!?　レベルが高くならないと仲間になってもらえなさそう。役に立つし、楽しいし、文句なしの１等賞、優秀作品だねっ！



テーマ2　時代に敏感なスライムです

愛媛県　昭和と平成

はぐれメタルより逃げ足が速く、なおかつ美しいのがこの「ジョイナースライム」。ワタシは、しばらく笑いが止まりませんでした。きれいな色つきのイラストにもチェックを入れちゃいました♡　ギンギンにマニキュア塗った爪でのひっかき攻撃がコワい。きっと毒を持ってると思うな。とにかく楽しいアイデア。編集部のみんなの間でも大ウケでした。

予告　ひき続きテーマ1～5大募集！

とにかく、スッゴイおハガキの量なんです。当然ですよね。なんてったって、優秀賞を取れば『ドラクエⅣ』がもらえるんだもんね。全国50万読者の期待に応えるためにも、ガンガン、豪華商品群を用意するつもりだから、楽しみに待っててね。

そして、みんなの“創作意欲”を刺激しようと、テーマも５つ用意しました！　ひき続き５つのテーマでおハガキを待ってますから、１人で２枚でも３枚でも書いて送ってくださいね。Mr.ソネックスとろうら姫がお待ちしてます。キミも優秀賞を取って『ドラクエⅣ』を発売日に手に入れよう！　コレは絶対におトクな企画ですよ。

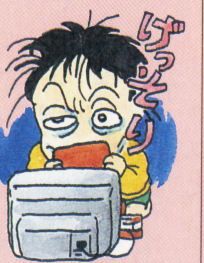
ところで探偵団では、ご意見や感想、Mr.ソネックスやろうら姫への励ましのおたよりも待っています。みんな、ヨロシクね。

応募のきまり　応募はハガキでお願いします。キミの住所、氏名（ペンネームでも可）、年齢、電話番号を明記の上、テーマ１～５のどのテーマなのかもはっきり書いて、下のあて先まで送ってください。しめきりは３月23日（必着）。

あて先　〒102東京都千代田区九段南４−７−16　市ヶ谷KTビル４F　㊙ファミコン編集部　平成ドラゴンクエスト探偵団　テーマ○係

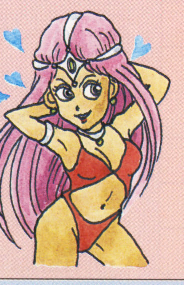
テーマ3　冒険の書、傾向と対策

「もうボクは２度と泣かされないぞ！」バックアップが何だ！セーブミスが何だ!!　あの忌まわしい呪われた音楽を聞かないための“対策”をみんなで考えてみよう。もちろん、今から『Ⅳ』を寝ずに解こうと誓いを立てている人には関係ないかもしれないけどね。



テーマ4　“双子の姉妹”大研究！

占い師と踊り子の、双子の姉妹。きっと美人なんだろうね。この謎めいた主人公たちを推理してみようよ。たぶん、きっとこの２人専用の呪文とかアイデアがあるんじゃないかな。もしかすると、あぶない水着を着せると何かが起こる、なんてね♡



テーマ5　ドラクエ銀座商店街

さて、このテーマは、はっきり言ってみんなでギャグを飛ばしましょう！　パン屋に本屋、教会に対抗してお寺に神社、裁判所なんてのはどう!?　えっ、何を売ってて、何の役に立つ店なのかって？　それをみんなで考えてよ。きっとステキな商店街ができるわよ。

次回も、新種のスライム＆仲間にしたいモンスターで盛り上がるぞ！

11	9	2,538	忍者龍剣伝	テクモ	'88年12月	7位	3	早くも続編の発売が決定。次回はどんなことやってくれるんだろう。
12	16	2,363	ドラゴンクエストIII	エニックス	'88年2月	1位	22	『IV』が出る前に『III』ぐらいはやっておこうって人もいるみたい。
13	11	2,013	グラディウスII	コナミ	'88年12月	6位	3	完成度は最高なのに…。この手のシューティングってウケないなあ。
14	18	1,763	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	'85年9月	1位	—	新作ラッシュが落ちつくと、なぜか浮上してくるマリオであった。
15	17	1,592	キング オブ キングス	ナムコ	'88年12月	12位	3	初心者でもOKの手軽さがウケています。当分は粘りをみせそう。
16	10	1,546	ブルートレイン殺人事件	アイレム	1月20日	10位	3	上昇するかと思いきやランクダウン。楽しめるゲームなのに…。
17	14	1,308	POLE TO FINISH	データイースト	1月30日	14位	2	細かな設定が好評。実物同様のリアルさが楽しめるレースゲーム。
18	—	1,209	京都花の密室殺人事件	タイトー	2月11日	18位	1	山村美紗原作の本格推理AVG第2弾。出足はイマイチだが…。
19	13	1,076	パチ夫くん2	ココナッツジャパン	2月5日	13位	2	息抜きに最適の1本。ちょっとしたロングセラーになるかもね。
20	—	1,030	ドラゴンクエスト	エニックス	'86年5月	1位	—	『IV』人気にあおられてか、チャートにカムバック。さすがドラクエ。
21	20	951	ファミリーマージャンII 上海への道	ナムコ	'88年12月	20位	4	順位こそ低いが地道に売れ続ける。長く売れそうな1本だね。
22	—	939	ドラゴンボール 大魔王復活	バンダイ	'88年8月	1位	9	おおっと、またもチャートに復活。底しれぬドラゴンボールパワー。
23	30	736	貝獣物語	ナムコ	'88年11月	2位	5	品切れで大きくランクダウン中。3月には再出荷される見込み。
24	25	706	ベストプレープロ野球	アスキー	'88年7月	2位	13	ペナントレースが始まる頃、また新データ版が出ないかなあ…。
25	21	533	半熟英雄	スクウェア	'88年12月	2位	4	ゆるゆると下降中。でもSLG入門者にはオススメの1本だぞ。
26	—	516	赤龍王	サン電子	2月10日	26位	1	本宮ひろ志原作の漫画をゲーム化。歴史のロマンに浸れるAVGだが。
27	24	498	Ⓓウルトラマン倶楽部	バンダイ	'88年12月	2位	5	書き換えで手に入れる人が多いみたい。オリジナルはランクダウン。
28	—	465	三國志	光栄	'88年10月	2位	5	根強い人気のSLG。4月には『ジンギスカン』が発売になる…。
29	—	403	Ⓓロジャーラビット	ケムコ	2月16日	29位	1	パズル感覚が楽しいアクションゲーム。映画を見れなかった人へ。
30	27	381	アキラ	タイトー	'88年12月	16位	3	なんとかチャートイン。前評判ほどは話題にならなかったのが残念。

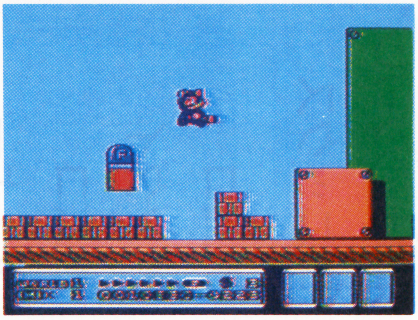
ヒット傾向を総合診断 チャート・レーダー

『スーマリ3』がトップに帰ってきた。再出荷と同時に完売してしまう凄まじいパワー。この人気はいったいどこまで続くのか。

今号の注目したい動き

1 トップに返り咲き！ 底知れぬ強さの『スーマリ3』

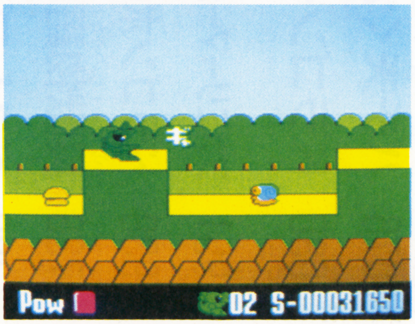
前回のチャートで、品薄により大きくランクダウンしてしまった『スーマリ3』が、今回見事に1位に返り咲いた。発売から4か月もたったことだし、そろそろ人気も落ちつくかと思っていたのだが、まさに大ドンデンガエシ～ッ！ という感じだ。



もちろん、完成度の高い楽しめるゲームであることが、このロングヒットの大きな原因なのだろうが、品切れソフトだからよけいに欲しくなる、という買う側の微妙な心理が働いているのも事実だと思う。でも話題だけでつまらないソフトもあるんだから『スーマリ3』を話題性で買った人は幸せだよね。

4 ユニークなしかけが好評。『ワギャランド』4位！

前評判が高くなかったので、それほど気にもとめていなかった『ワギャンランド』だが、発売後の出足は絶好調。データ調査の協力店の中には『スーマリ3』に匹敵する売り上げを示したお店もあるぐらいのヒットぶりだ。



なんといってもこのゲームは、ユニークのひとことにつきる。敵を倒すタイプのゲームが多い中で、このゲームは逃げのタイプだし、ボスとの対決は神経衰弱やしりとりだし、そのほかにも独自の新しいしかけが満載。人によって好き嫌いはあると思うけど、同じようなゲームが多い中で、これだけ異彩を放っている点は評価しなくちゃね。

ヒットチャート決定データ

1 売り上げベスト10

順位	前回	ソフト名	得点
1	—	スーパーマリオブラザーズ3	3,596
2	—	ワギャンランド	3,007
3	2	プロ野球ファミリースタジアム'88	2,918
4	4	がんばれゴエモン2	2,583
5	—	ハイドライド3	2,504
6	3	ロックマン2	2,381
7	—	ドラゴンクエストIII	1,870
8	6	ZOIDS2	1,561
9	—	里見八犬伝	1,218
10	9	スーパーマリオブラザーズ	987

売り上げ部門の1位はダントツで『スーマリ3』。前回は、ベスト10圏外までダウンしていたのに、再出荷されるやこの数字なのだから凄い。当分は出荷即完売の状態が続きそうだね。まだ手に入れてない人、注意してね。

2 人気投票ベスト10

順位	前回	ソフト名	得点
1	1	ファイナルファンタジーII	2,218
2	4	プロ野球ファミリースタジアム'88	2,172
3	6	スーパーマリオブラザーズ3	2,018
4	—	キング オブ キングス	1,877
5	5	ロックマン2	1,809
6	7	ドラゴンクエストIII	1,518
7	8	里見八犬伝	1,487
8	—	忍者龍剣伝	1,266
9	—	グラディウスII	1,183
10	2	がんばれゴエモン2	932

人気部門は前回同様『ファイナルファンタジーII』が1位。売り上げ1位の『スーマリ3』も、この部門では3位とイマイチだ。『ドラクエIII』の人気はあいかわらず高い。『IV』が出るまでは、持続しそうな勢いだ。

3 サークルが選ぶベスト10

順位	前回	ソフト名	得点
1	4	スーパーマリオブラザーズ3	2,319
2	1	ファイナルファンタジーII	2,037
3	3	プロ野球ファミリースタジアム'88	1,989
4	—	ワギャンランド	1,848
5	—	ハイドライド3	1,686
6	7	テトリス	1,603
7	—	里見八犬伝	1,418
8	2	ロックマン2	1,397
9	—	がんばれゴエモン2	1,332
10	6	忍者龍剣伝	919

サークル部門も売り上げ部門同様、トップは『スーマリ3』。サークルのみんなも、改めてこのソフトのすばらしさに浸っているのかもしれない。6位には大人やマニアにバカウケの『テトリス』が入ってきたぞ。

これからは何がウケル？前評判ベスト15

初登場ソフトがなんと9本！

右のチャートを見ればわかる通り、今回は15本中9本が初登場ソフトで占められた。そのほとんどは3〜5月に発売が予定されているもの。この春の注目作が見えてきたというところだね。

その新参ソフトの中でも特にガンバッているのが、4位の『ドラゴンスピリット 新たなる伝説』。去年の暮のPCエンジン版の興奮がさめやらぬまま、もうファミコン版が出てしまう。PCエンジンを持っていない人は、待ってました！ と小踊りしているに違いないね。完成度もかなりいいらしいぞ。

発売直前注目株

⬆3月17日発売の『ジーザス』。パソコンからの移植で、音楽はすぎやまこういち。

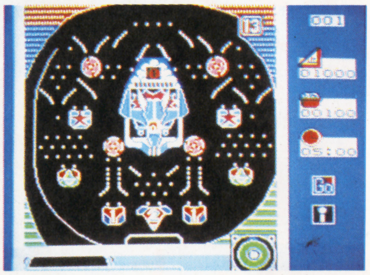
順位	前回	ソフト名	メーカー名	発売日
1	1	ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち	エニックス	未定
2	5	ウルティマ 聖者への道	ポニーキャニオン	5月予定
3	4	SDガンダム2	バンダイ	7月予定
4	—	ドラゴンスピリット 新たなる伝説	ナムコ	4月14日
5	—	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	4月25日
6	—	ファミコン探偵倶楽部2 前編	任天堂	4月下旬
7	11	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	4月20日
8	—	デビルマン	ナムコ	4月下旬
9	10	ジーザス	キングレコード	3月17日
10	—	ドラゴンバスター2	ナムコ	未定
11	—	激闘プロレス	テクモ	9月予定
12	—	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	5月26日
13	8	アフターバーナー	サン電子	3月30日
14	—	爆笑！ 人生劇場	タイトー	3月17日
15	—	天地を喰らう	カプコン	5月予定

ディスクライターベスト10

総合チャートでは『スーマリ3』が見事1位にカムバックし、底力を見せてくれたが、書き換え部門もマリオ一族があいかわらずガンバッている。前回同様、ディスク書き換えで遊べるマリオのゲームはすべてチャートイン。ウーン、ここまでくると、なんだかほかのゲームがカワイソウになってしまうなあ…。

ま、それはいいとして、今回の注目は5位の『パチンコGP』だ。オリジナルの売り上げはそれほどでもなかったが、書き換えではなかなか好調のよう。日本中のパチンコ店を勝ち抜くこのゲーム、お試しを…。

順位	ソフト名
1	スーパーマリオブラザーズ2
2	スーパーマリオブラザーズ
3	ウルトラマン倶楽部
4	危険な二人 前編
5	パチンコGP
6	アイスホッケー
7	燃えろツインビー
8	SDガンダム
9	カリーンの剣
10	帰ってきたマリオブラザーズ



➡5位の『パチンコＧＰ』。ボォーッと息抜きでやるもよし。日本一めざしてガンバルもよし。

ヒットチャート選びにどしどし参加しよう

読者の人気投票もヒットチャートを決定する大きな要素の1つだ。投票に参加したい人は、P59の愛読者アンケートにこたえて、応募しよう。ご存じのように、愛読者アンケートはプレゼント応募の条件になっている。てことは、投票すれば同時にプレゼントが当たる可能性にもつながるんだぞ〜。投票するときは必ず発売済のソフトの名まえを書いてね。

協力サークルも募集中

自分たちこそ、ゲームのプロだ！ と誇れるようなファミコンサークルがあったら、ぜひご連絡を。ヒットチャートのコーナーでは、ゲームに対する鋭い目を持つサークルを求めている。毎号、サークル内でのゲームの人気度や最新ゲームに対する感想を聞かせてもらいたいのだ。協力してみたいという人は、㊙編集部「ヒットチャート係」までハガキを。

シンドバッドクラブ

もーすぐ春休み。今号はフレッシュ・アイドル、山中すみかちゃん、そして、小説・映画・ゲームソフトに……と話題を集める"ガン・ヘッド"を大特集だ!!

今週のテーマ
京女の魅力を大研究!

きゃぴりんト～区㊱

京都の女の子っていいよな。なんかほのぼのした感じがするじゃん。そこで今回は京都育ちの山中すみかちゃんに話を聞いて、その魅力の秘密を探ってみようと思う。

山中すみか

京都の女の子って、ちょっとのんびりしてるかなって感じ。東京に来てからとくにそれを感じましたね。だけど芯はしっかりしてるんですよ。それはたぶん、ちょっぴり厳しいしつけのせいだと思います。

京都って、お花やお茶の先生がいっぱいいるんですね。わたしも幼稚園のころから行ってました。でもそのころって「おかしをあげる」という言葉につられて行ってたんですけどね。玄関から上がったときの靴の並べ方とか、廊下の歩き方とか、けっこう女らしさが身につきましたよ。これって自分でもいいと思うし、将来お嫁に行くときに役に立ちそうな気がします。ほかの女の子たちもやっぱり小さいころから習いごとをしてましたよ。

京都の女性はとても日本的だとか言われますけど、やっぱりちょっと違うかなという感じはします。でもみんながみんな、おしとやかで優しいというわけでもありません。昔はそうだったかも知れませんけど、今はいろんな人がいますからね。

京都の女の子は魅力的だと言われても、そこで生まれ育ったわたしにはピンときません。でも、いい意味でオットリしているのが魅力なのかな～。

♥MEMO

まだ中学1年生のすみかちゃんは4月8日に『四月白書』という曲でデビューする。そのデビュー・キャンペーン「みんなのSU・MI・KA」が、今月からいよいよスタートする。日程は次のとおり。3/21名古屋・テルミナ広場、3/26広島・ダイイチ7Fサテライトスタジオ、3/27岡山・ビブレ1F野外ステージ、3/28大阪・天満橋松坂屋屋上、3/29京都・京都ファミリー1Fふれあい広場、3/30埼玉・熊谷ニットーモール、3/31横浜・そごう屋上、4/2仙台・エンドーサテスタ、4/3札幌・キクヤメッセホール、4/5高松・ジャスコ1F広場、4/8東京・池袋サンシャインシティ噴水広場、4/16福岡・西新岩田屋　詳しい問い合わせは日本コロムビア03(584)8217までどうぞ！　サイン色紙を5名にプレゼント。㊋編集部「すみか」係まで！

今週の教訓
京都のオナゴはオットリしてても芯が強い!!

 撮影／倉部和彦

鈴木くんの パオパオアイドル ビッグアイドルの最新リリース情報！

去年は紅白初出場など、活躍がすごかった工藤静香。その静香の3rdアルバム『JOY』(3200円)が3月15日に発売される。今回は他にゴールドCDも発売されるんだ。値段はちょっと高くて3500円。アルバムには全10曲、ミステリアスなメロディあり、バラードありと、静香の実力ならではのサウンドがびっしりと詰まっている。もちろんヒット曲の『恋一夜』もちゃーんと収録されている。そして3月18日からは福岡を皮切りに全国30ヶ所をまわるコンサートツアーも予定されているぞ。

続いては浅香唯ちゃんのおハナシ。唯ちゃんの映画『YAWARA！』の話は㊊3号で紹介したけど、映画の撮映風景を含めたビデオ『YAWARA！＆浅香唯』(30分、定価5500円）が4月1日に発売される。また、レンタル開始は3月15日からになる。映画のシーンはビデオ全体の1／3ぐらいで、その他はマドリード、バルセロナ、コスター島などで撮ってきた映像で作られている。映画のメイキングというよりは、イメージビデオに近い感じに仕上がっているんだ。

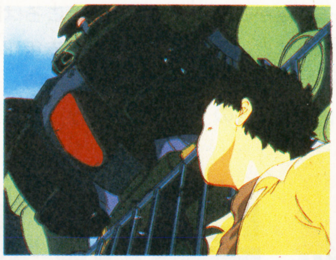
⬇ゴールドCDは3万枚の限定盤。早めに手に入れておこう！

⬆映画『YAWARA！』の撮影の合間をぬってのビデオ撮り。このビデオでは特にファッションに注目。華やかな服装にウットリしてしまうゾ!!

小林くんの アニメ宝箱 OAV『～ガンダム』の出来はいかに？

さァ～て、発売直前の『～ガンダム0080～』なんだが、前回の紹介でやたらドラマドラマだと連発しちゃって、あんましメカの事にはふれられなかった。やっぱりガンダムの魅力は、M・Sに代表されるメカニック群にもあるわけだし、ちゃんとおさえておかなくちゃァいけない。

で、目玉メカの新型ガンダムは第1巻にはチラッとしか登場しまへん。なァ～んだと思うなかれ、その分改良型のゴッグ、ズゴッグ（ジオン）ジム・シリーズ（連邦なんかがガンバッテるゾ）。基本的には大河原邦男氏の旧ガンダムを、デザイナーの出渕裕氏が、バージョン・アップしていて、旧作の雰囲気をこわすことなく、かつ大担にデザインされているのだ。旧作版の発展ミディアもスタイリングを一新して登場。まわりを見ると、ゲム、グリ、ゲルググといったニュータイプのM・Sも登場する。また、135ページにはプレゼント情報がのっているので見てね。



⬆新型ザクの雄姿？　コロニー内の市街戦は迫力満点。デザインにも注目。

⬇主人公・アル。中立コロニー・サイド6に住む少年。アルはM・Sが大好きで、サイド6に送られてくるM・Sをビデオに撮るのが日課になっていた。

Ⓒ創通エージェンシーサンライズ

キタロウくんの まあ、映画がネェ 近未来の地球ってこんなになっちゃうの!?

フロンガスによるオゾン層の崩壊、水質汚染、温室効果……さまざまな環境汚染が、ボクたちの地球を苦しめている。今回紹介する『風の惑星・スリップストリーム』は、そんな地球の、すぐ迫っているかも知れない未来を見事に映像化したスペクタクルムービーだ。

スリップストリームと呼ばれる、流れる風の川が地表すべてを覆う。それが、環境汚染により変わりはてた地球の姿だ。その中で荒廃した地球の秩序を守る2人組のシェリフと、殺人犯バイロンの追いつ追われつのサスペンスが続く。スリップストリームの流れを利用して飛ぶ手製のエアクラフトによる追いかけっこは大迫力だ。主人公のシェリフに、『スターウォーズ』でルーク役を好演したマーク・ハミルがキャスティングされているのも話題。変わりはてた地球に出現する新興宗教など、失なわれた文明社会に生きる人間たちの姿も浮きぼりにしている。(公開中・松竹富士)

➡タスカー愛用のエアクラフト"オプティカ・スカウト"。猛スピードで飛行する。

⬅久びさの登場といった感じのするマーク・ハミル。グッとしぶくなった。

《シンドバッドトレンディ 映画スペシャル》

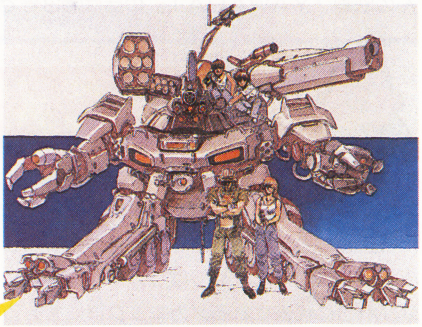
制作レポート①

SFXロボット・アクション・ムービー

GUNHED ガンヘッド

夏休み東宝系全国ロードショー

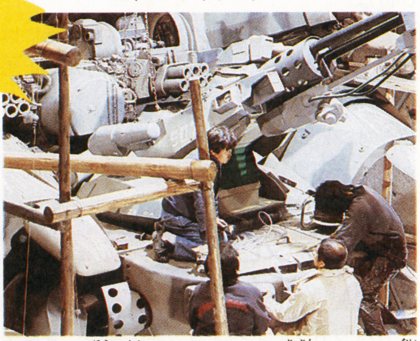
『機動戦士ガンダム』など数々のアニメを手がけているサンライズと東宝が組み、新たなロボット・アクション映画を世に送りださんとする映画『ガンヘッド』。夏休みに公開されるので、「夏休み公開の映画を今やるのは、情報として早すぎる」などの声がかえってきそうだがこんなすごい映画を早く読者に知らせたい、という思いから取り上げることに。前置きはこの辺にして、この映画総製作費がなんと15億円。この製作費に驚いたキミ、もっと驚け。なんと映画の主人公・ガンヘッド（実はロボット）の設定サイズ(8.7m)に近い、6.5mの¼モデルを投入するというのだ。これにかかる製作費が約1億円。規模が違うぜ。しかも、各大砲、腕の部分にあたるところは巨大モーターで動かすという。空前絶後。去年12月に都内で記者発表が行われた頃に作業開始。その後¼モデルがどれほど進んでいるか、取材班は現場へ突入した。



⬆記者発表の時にもらった、ガンヘッドのイメージイラスト

スクープ! 実物大1/1モデル 完成迫る!

➡現場は、4月公開の映画『YAWARA!』の撮影が行われている所でもある、東宝撮影所であった。倉庫のような巨大スタジオの並ぶその一つ第10スタジオだ。

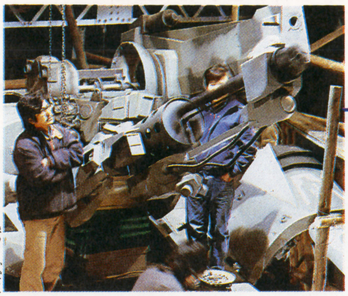


⬆バルカン砲の下は、コクピットの部分にあたる。内部には鉄骨やモータなどが見られた。

⬆横から見た所。3つの巨大なタイヤになんともおそれいった。

ガンヘッド大解剖

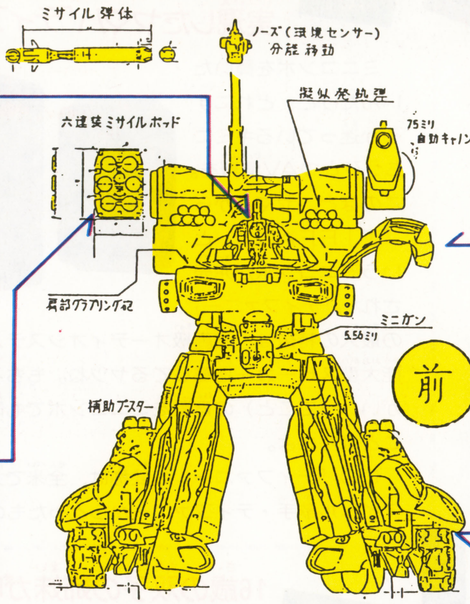
●20ミリ三連装バルカン砲



➡モーターによってバルカン砲が回転する。

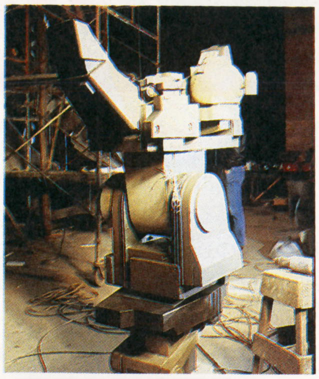
●ミサイル

➡6連装地対地ミサイル砲の弾。直径18センチ。



正面から見た図

●腕



➡手首にあたる部分。一つ一つはずして、丹念に塗装が行われている。

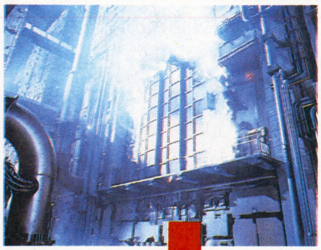
●脚

⬅手と脚の部分。特に脚の部分は、タイヤが全部で5つついている。

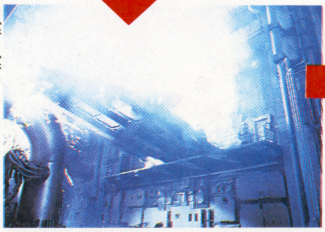
撮影ルポ

小雨の降る2月某日、第9スタジオでは、撮影が行われていた。ちょうどマザータワーの内部・巨大坑道からガンヘッドが脱出するシーンが撮られていた。霧の立ちこめる坑道のある壁をぶち破り外へ出るシーン。まわりには20人ほどのスタッフが忙しそうに働いていた。数台の照明、霧を起こすためのスモッグ機、カメラなどがあちこちに置かれていた。

■マザー・タワーの内部・巨大坑道からの脱出撮影



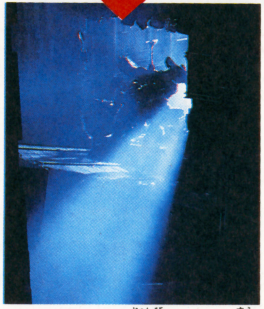
⬅壁をぶち破っているガンヘッド。仕掛けの花火が散る。



➡壁が破れ、あたりはけむりでいっぱいに。

⬆このシーンではカメラが2台使われていた。

⬇霧の中から、黒い影が浮かび上がる。ガンヘッドだ！



⬆このシーンの準備がなんと数時間かかり、本番はわずか10秒。

⬅1/8のガンヘッド。これを動かすのに3、4人のスタッフがかかわる。

DIGEST STORY

人類は自らが作り出した巨大コンピュータに支配されることに……。

2025年、人類が作り出した巨大コンピュータ「カイロン5」は、いつしか意志を持ち、自分でコントロールする力を身につけた。そして、連邦政府に対し、独立を宣言してきた。「カイロン5」の中枢部は、太平洋上の火山島アイランド８ＪＯ、400階建ての巨大なタワーにある。

やがて、「カイロン５」と連邦政府の戦いの幕が切っておろされた。18カ月の死闘の末、連邦政府の切り札、戦闘ロボット「ガンヘッド大隊」をもってしても打ち崩すことができず、敗北を期した。勝利をものにした「カイロン５」は、突然活動を停止した。それから13年が経過した。

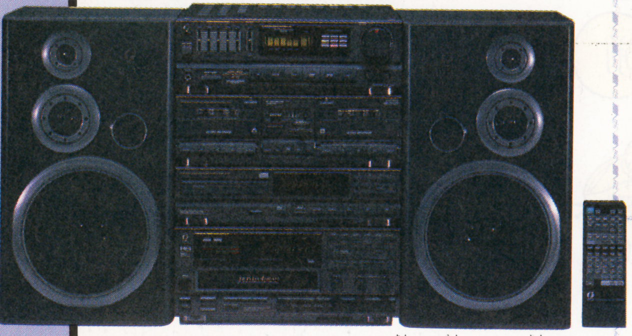
「カイロン５」の中枢部にあるチップを略奪せんと、特殊部隊が組まれた。主人公・ブルックリンを含む７人が乗り込むが、戦いの末ブルックリン、ベベ、ニムの３人だけが生き残った。追いつめられたロボットの墓場で３人は巨大ロボット・ガンヘッドを発見する。

シンドバッドスクエア

AV

ビデオ搭載のAVミニコンポ

ミニコンポも今は、留守電付きなど多機能マシンとなっているが、船井電機のミニコンポ「CYBER-X7」の登場によって、ミニコンポもグレードの高いAVコンポの仲間入りとなった。というのも、世界初のHiFiビデオを搭載しているんだ。4ヘッドだからなめらかなスロー再生ができる。



⬆ミニコンポ＋HiFiビデオデッキで18万9000円。これは得？

AV

高性能スピーカーの性能をCDシステムで実現したヤマハ「ティファニー」

ミニコンポを買いたいんだけど、どれにするか迷っているキミにもうひとつAV情報を。このほど、ヤマハから「TIFFANY」というミニコンポが発売された。「ティファニー」の最大の特徴は、超高級オーディオシステム（高性能大型スピーカー搭載してるヤツね。もちろん、音がいいってこと）の音質をミニコンポでも味わえることなんだよ。

この「ティファニー」の愛称は、全米で大人気のアイドル歌手・ティファニーからとったものなんだ。

⬇「TIFFANY AST-C20」。定価14万8000円。

⬅5名にテレカをプレゼント。㊙ティファニーテレカ係まで。

CD

壮大な映画『宇宙皇子』を音楽で楽しんでみよう！

⬆『宇宙皇子音楽集』（3200円）。主題歌『夢狩人』の作詞は原作者の藤川桂介氏。

春休み公開のアニメ映画『宇宙皇子』のサントラ盤が映画公開に先がけ3月1日に発売されたぞ。この映画の主題歌『夢狩人』を含む全21曲が収められている。映画を観た後、このサントラを聴いて、もう一度『宇宙皇子』を味わおう。

ムービー

16歳の双子の姉妹が呪術を駆使して邪悪な怨霊たちを打ち砕く！

⬆扇翔子（写真左）、舞子の双子の姉妹の呪術が勝つか！ それとも怨霊の首領が勝つか！

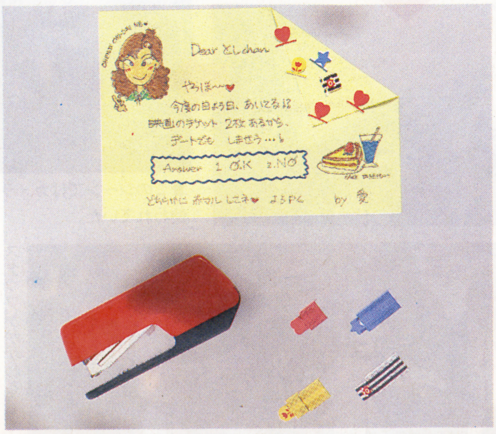
魔界、霊界を興味深く描いた劇場用アニメ『変幻退魔夜行カルラ舞う！』が4月上旬に公開される！ 原作は月刊「ハロウィン」（朝日ソノラマ）に連載中の永久保貴一氏の同名マンガ。

奈良・飛鳥時代から語りつがれている怨霊の伝説の復活を阻止するため、日本の呪術を駆使して闘う双子の姉妹（扇翔子、舞子）の物語なんだ。「姉妹の呪術アクションはなかなか見ごたえ十分」とは、監督・石山タカ明氏の弁。痛快な上に本格ホラーともいえる。上映時間80分。この映画、7月にビデオが東芝映像ソフトから発売される予定。

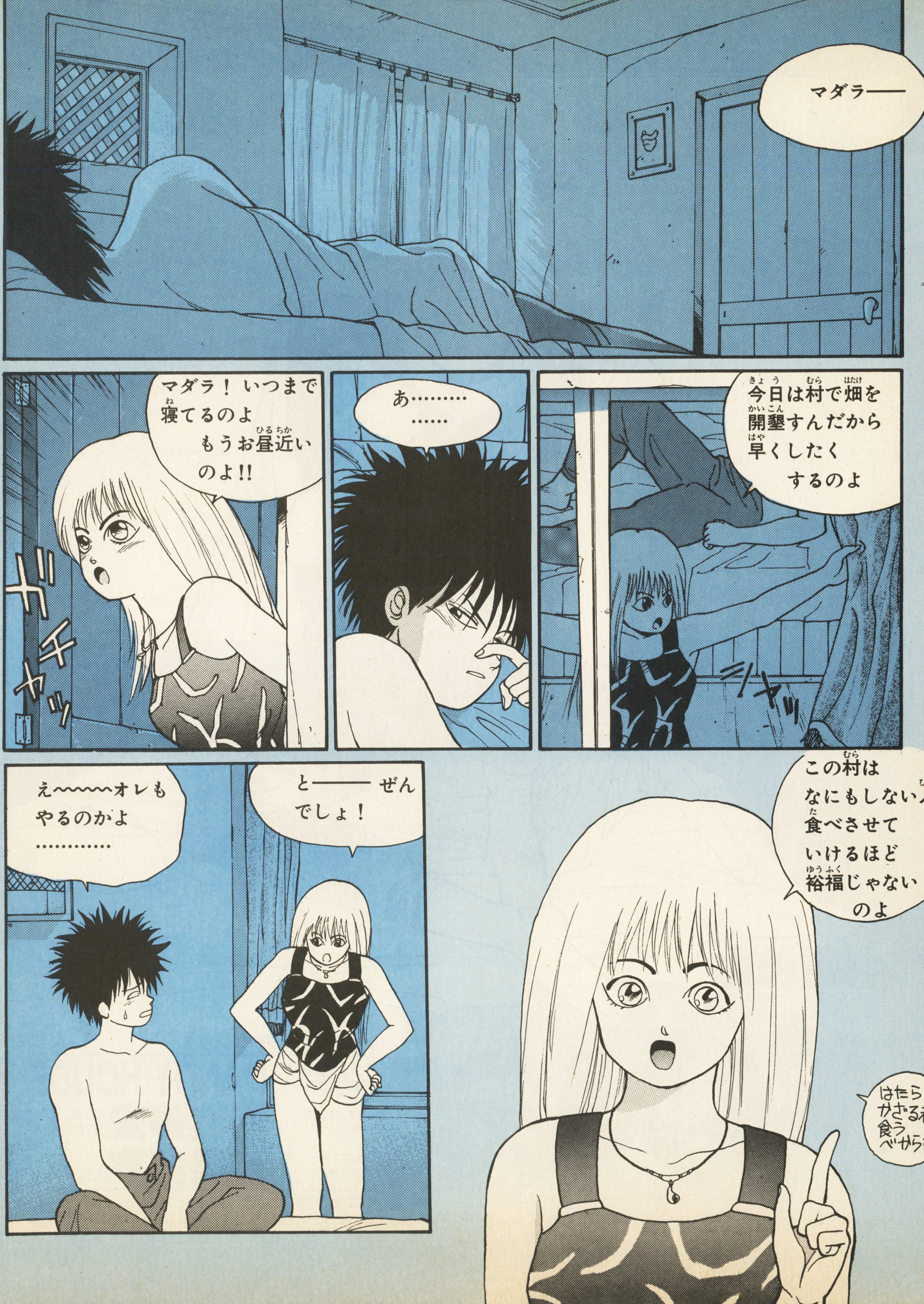
ジェニーの素敵ジャーナル Vol. 11

ハート型の変わり針がかわいいホッチキス♥

ジェニーの久しぶりの情報は、とってもかわいいホッチキスのお話。ホッチキスそのものは、色、形ともにいろいろ楽しいものがたくさんあるけど、針に関しては、止めると横棒一本の普通の銀色のものしかジェニーは知らなかった。けど、星やハートなどのかわいい針が使える、ホッチキスが発売されたの。発売元はVenice。針は4種類あり、2種類1セットで300円。本体（この針専用）は1000円よ。使いみちはいろいろ。彼にノートのコピーを渡すときに"パッチン"とハート型を止めるのもおしゃれだし、メッセージを書いたメモに、アクセントとして止めておくのもステキよ。ちょっと気配りしたいときに、"ヤルじゃん"と思わせるアイテム。

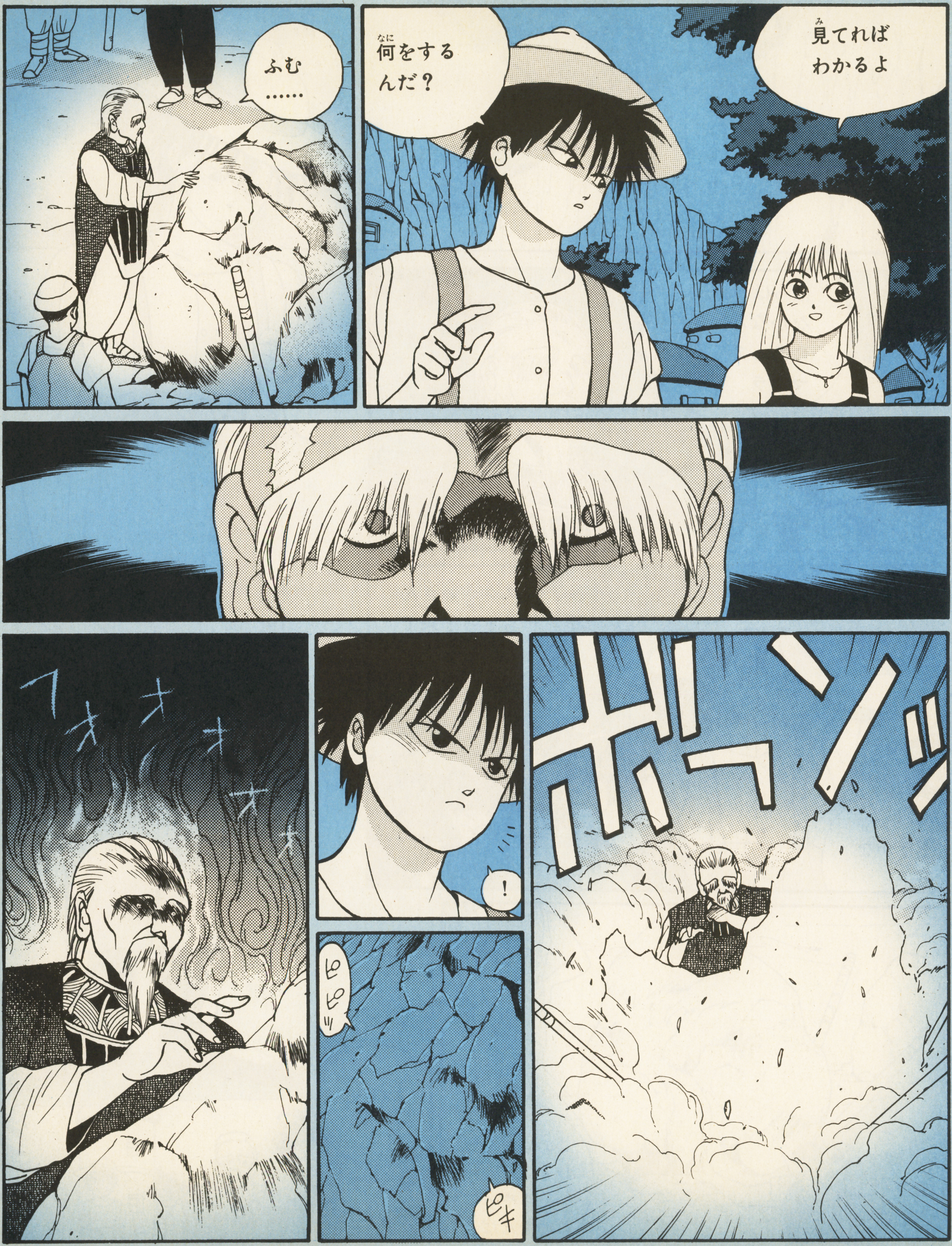


⬅彼へのメッセージカードに、たーくさん止めちゃうのも楽しいね。

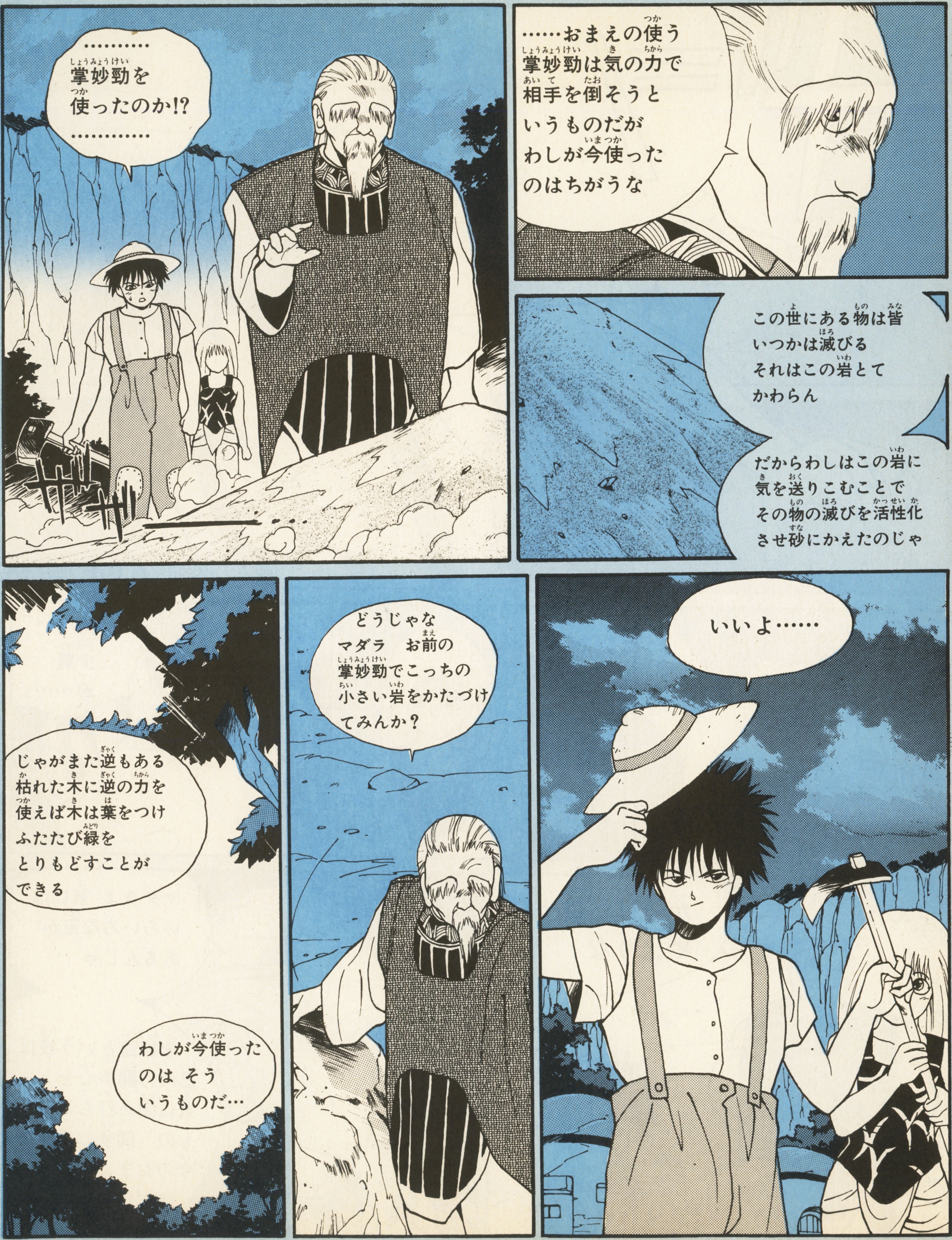

マダラ——
今日は村で畑を開墾すんだから早くしたくするのよ
あ…………
……
マダラ！いつまで寝てるのよ
もうお昼近いのよ!!
この村はなにもしない人を食べさせていけるほど裕福じゃないのよ
はたらかざる者食うべからず
と—— ぜんでしょ！
え〜〜〜オレもやるのかよ…………

ゲーム感覚100%!! 噂のハイパーRPGコミックがこれだぜっ!!

ほっほっほっ
なかなか
にあってるぞ
マダラ
ハハ……
そうかな
……
スクネ爺(じい)さん
ちょっと来(き)て
くれ――
この岩(いわ)なんだ
けど
いくらやっても
だめなんだ
どれ
………



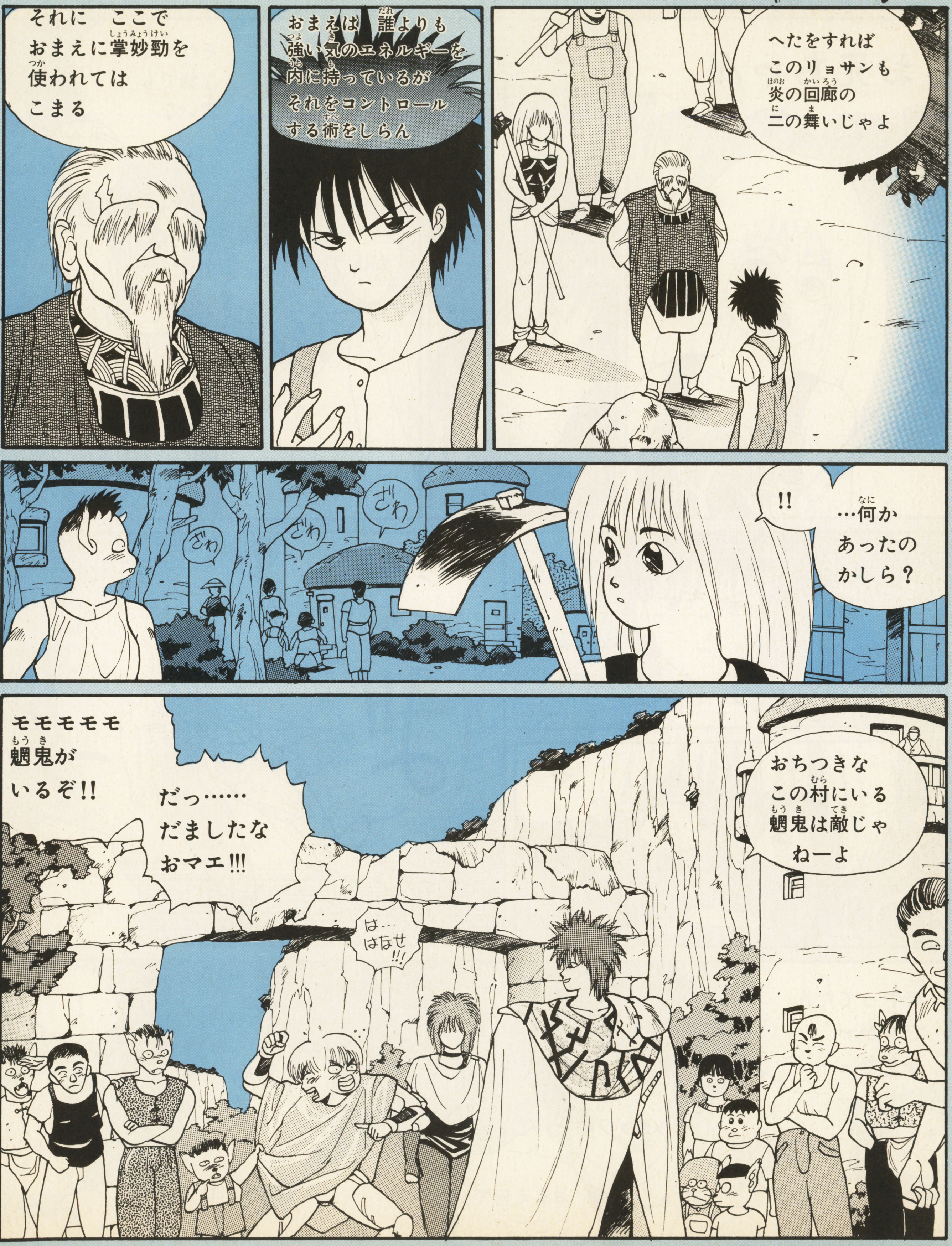
見てれば
わかるよ
何をするんだ？
ふむ……
ボッンッ
!
ピピッ
ピキ
フォオオオ

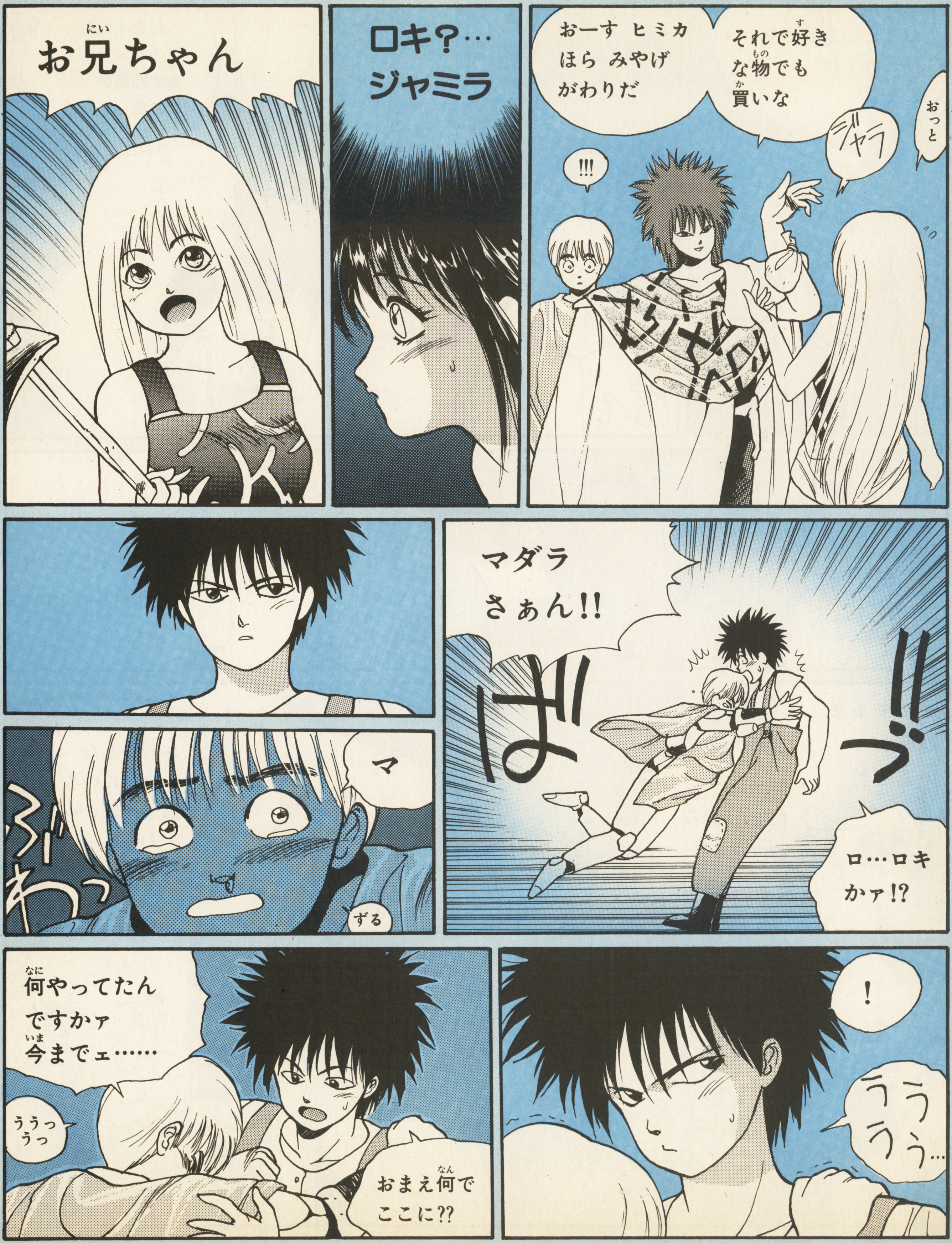


『摩陀羅』の似顔絵・感想・質問を送ってね!!!

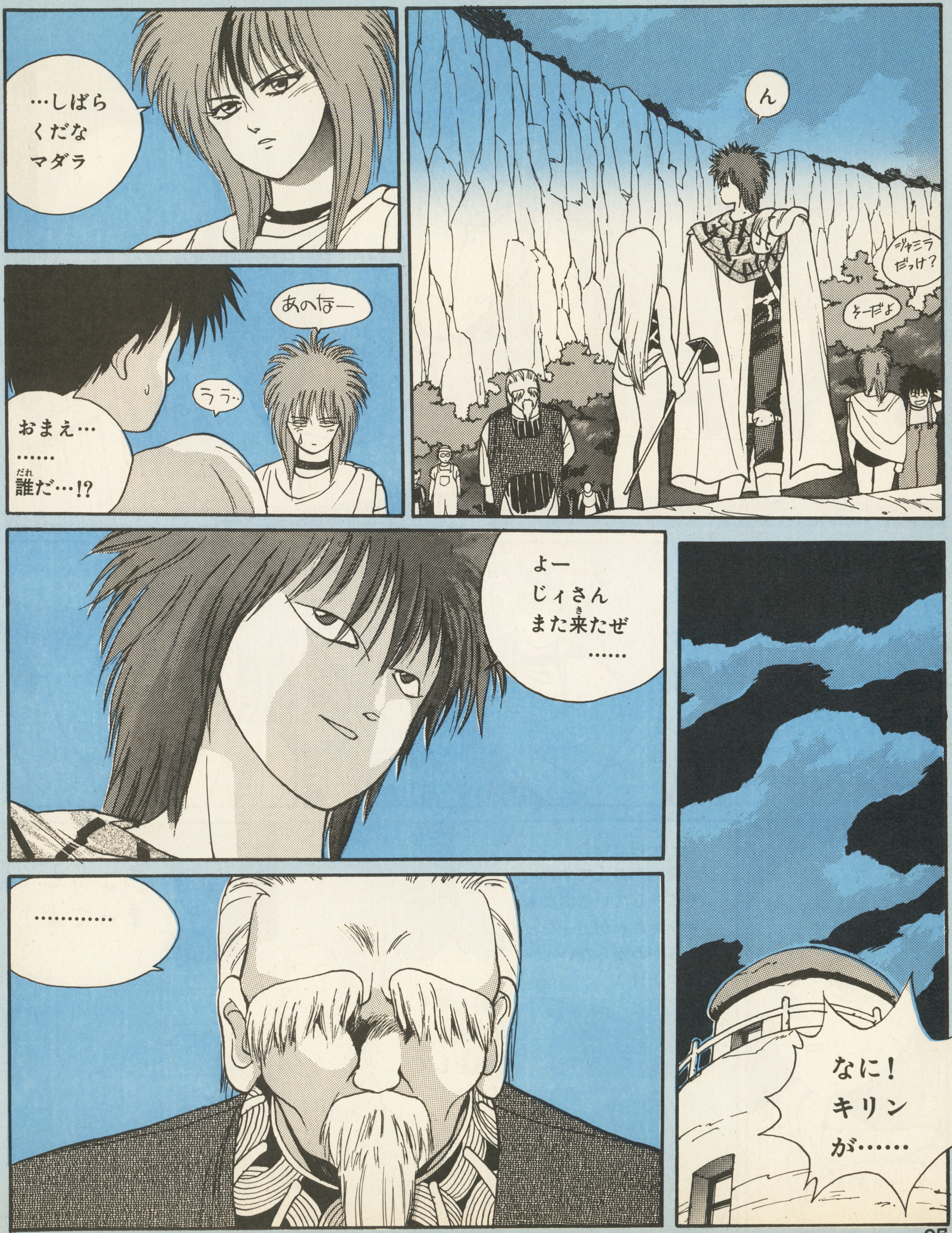
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル ㈱ファミコン「マダラ」係

でない… 少龍が……
!?……
マダラよ 気にはいろいろな形があるんじゃ
掌妙勁という技は己れの闘争心を気に固め打ちこむもの 闘争心のない今のおまえに使えるはずがない
かっはっはっは やはりな
おもしろいな
?
あれェ ??

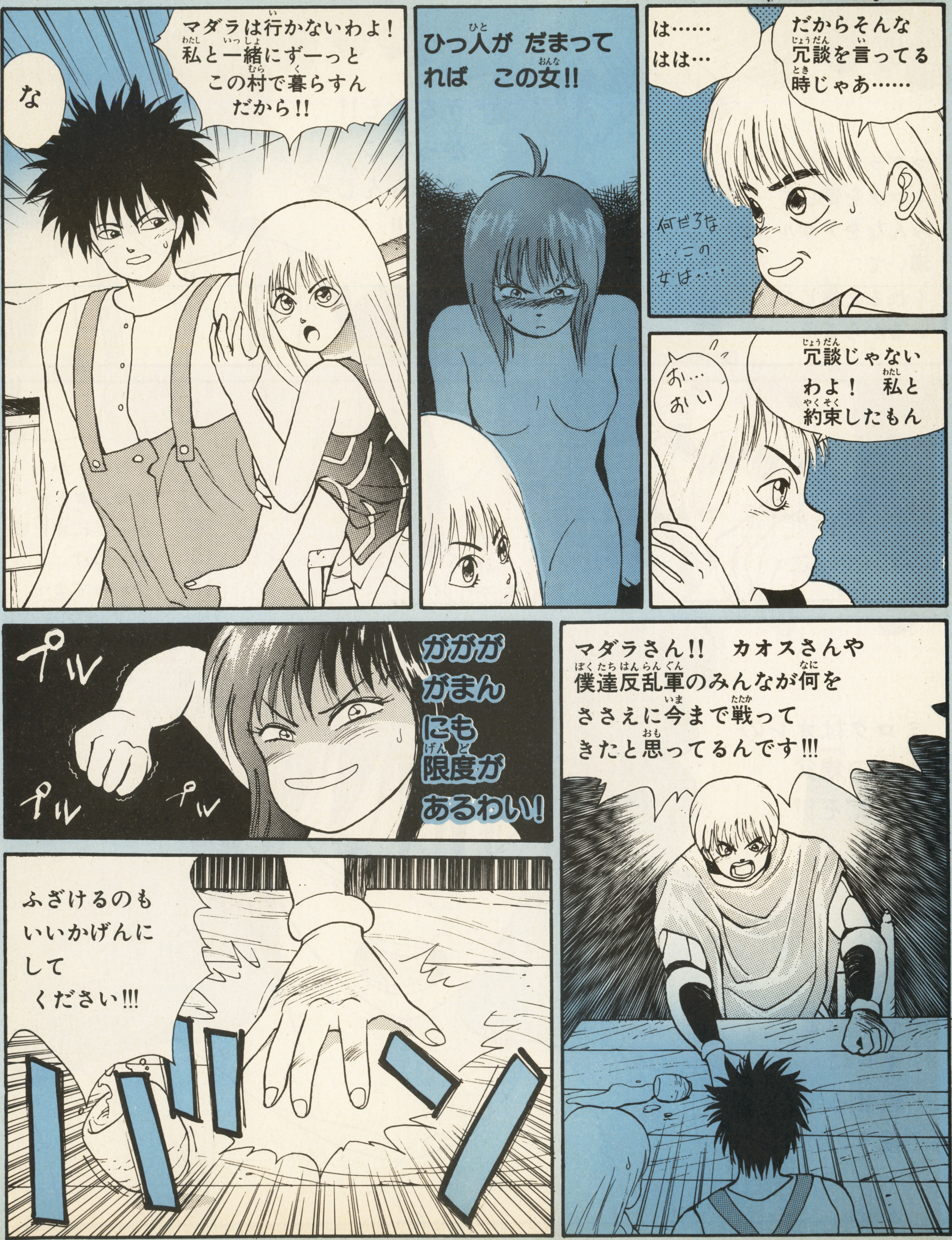

へたをすれば このリョサンも 炎の回廊の 二の舞いじゃよ
おまえは 誰よりも 強い気のエネルギーを 内に持っているが それをコントロール する術をしらん
それに ここで おまえに掌妙勁を 使われては こまる
!!
…何か あったの かしら？
ざわ
ざわ
ざわ
おちつきな この村にいる 魍鬼は敵じゃ ねーよ
は… はなせ!!!
だっ…… だましたな おマエ!!!
モモモモモ 魍鬼が いるぞ!!



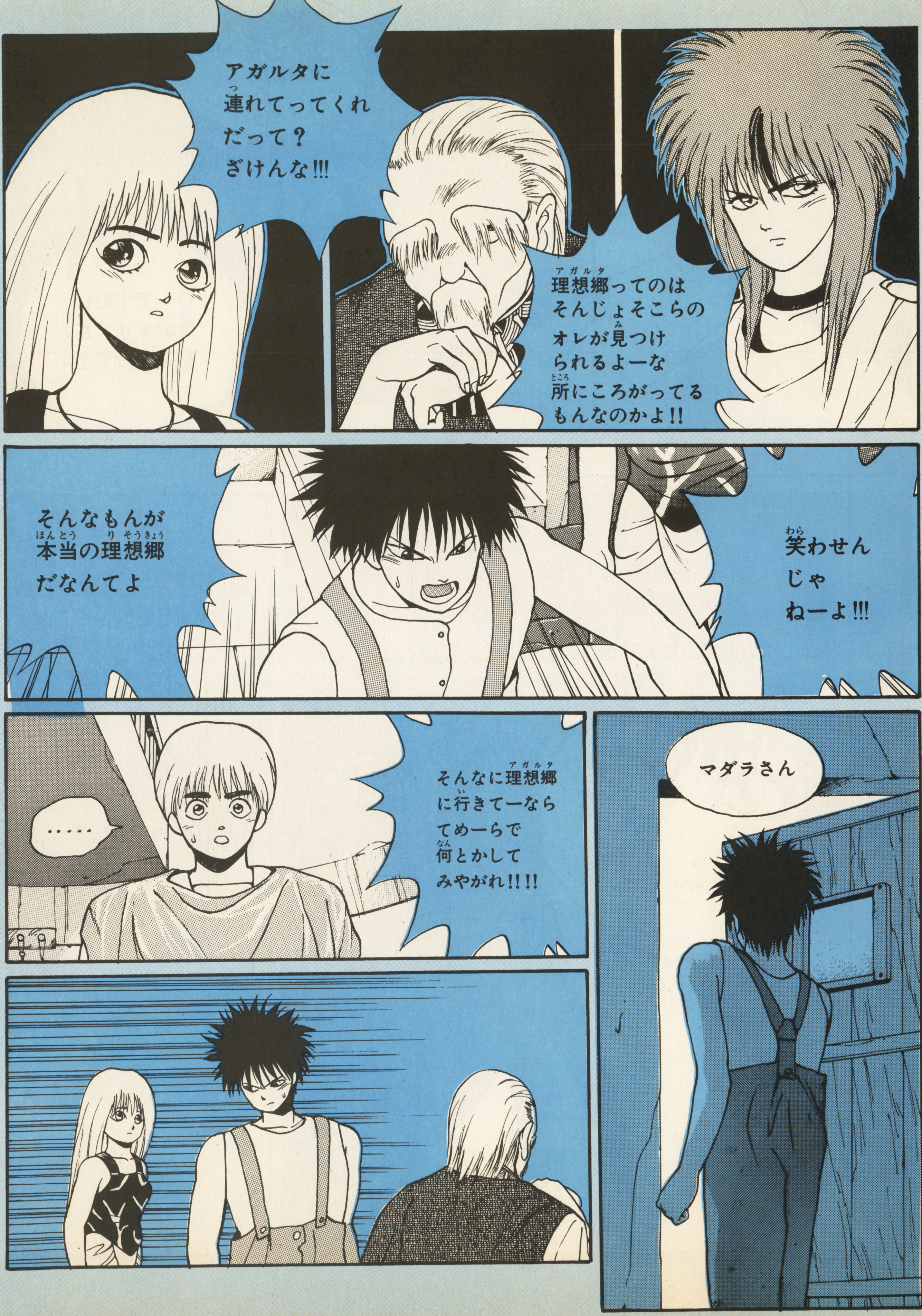
おーす ヒミカ ほら みやげ がわりだ
それで好きな物でも買いな
ジャラ
おっと
!!!
ロキ?… ジャミラ
お兄ちゃん
マ
ぶわっ
ずる
マダラ さぁん!!
ばブ!!
ロ…ロキ かァ!?
何やってたん ですかァ 今までェ……
ううっ うっ
おまえ何で ここに??
!
うう うう…

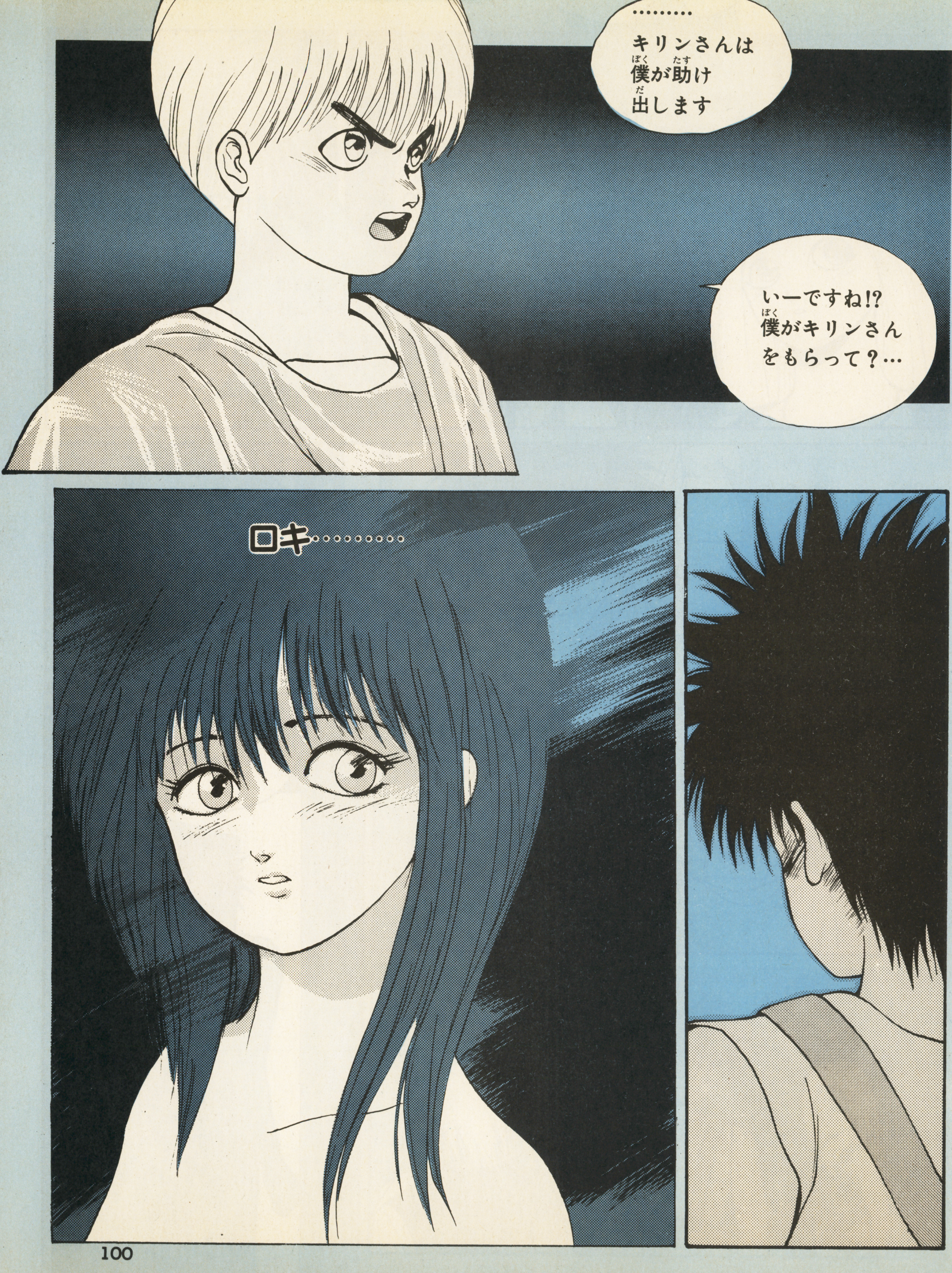

ん
ジャミラだっけ？
そーだよ
…しばらくだな マダラ
あのなー
ララ‥
おまえ…
……
誰だ…!?
よー じィさん また来たぜ ……
…………
なに！キリンが……

…………
だからこんな所でのんきにしてる場合じゃないんですよ！マダラさん
ちょっとまってよ！
………何を悩む必要があるんです!? 今こーしている間にもキリンさんがどーなっているかわからないんですよ!!
一刻も早く村を出る準備をして………
スピー
？…マダラさん……


は……
はは…
だからそんな冗談を言ってる時じゃあ……
何だろな…この女は…
冗談じゃないわよ！ 私と約束したもん
お…おい
ひっ人が だまってれば この女!!
マダラは行かないわよ！私と一緒にずーっとこの村で暮らすんだから!!
な
マダラさん!! カオスさんや僕達反乱軍のみんなが何をささえに今まで戦ってきたと思ってるんです!!!
がががまんにも限度があるわい!
プル
プル
プル
ふざけるのもいいかげんにしてください!!!

うるせえ!!かってにきめるんじゃねえ!!!
マダラさんがミロクを倒してみんなをアガルタに導いてくれると信じているからこそ……
ミロクとかアガルタとかかってにオレにおしつけやがってよ…
ミロクはオレの本当の親父なんだぞ!!!
そいつをオレに殺せって言うのか!


アガルタに 連れてってくれ だって？ ざけんな!!!
理想郷ってのは そんじょそこらの オレが見つけ られるよーな 所にころがってる もんなのかよ!!
そんなもんが 本当の理想郷 だなんてよ
笑わせん じゃ ねーよ!!!
そんなに理想郷 に行きてーなら てめーらで 何とかして みやがれ!!!!
……
マダラさん


…………
キリンさんは
僕が助け
出します
いーですね!?
僕がキリンさん
をもらって？…
ロキ…………

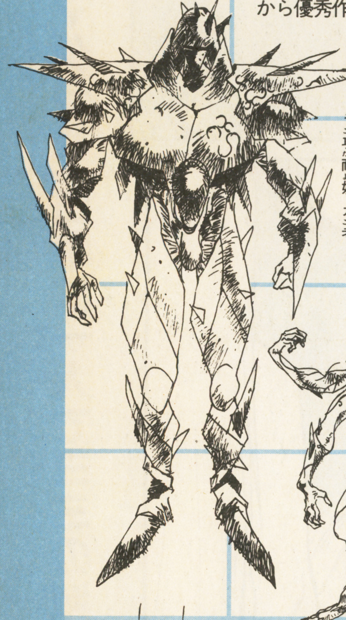
己れの運命に迷うマダラ!! ロキは一人でヨミの城に向かうのか!? それとも!!

次号(3月24日発売・6号)を待ってろよ

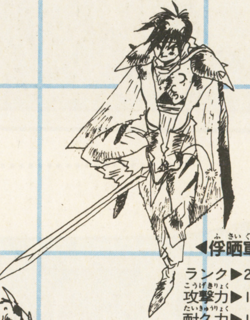
発表! 読者考案 金剛国魍鬼軍団12匹

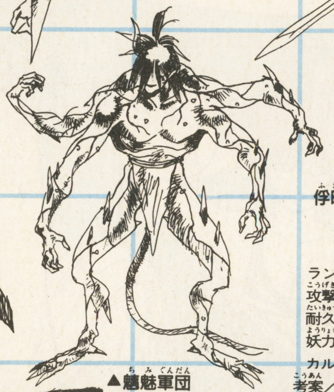
パーフェクトデータファイル

お待たせ!! 読者のみんなが考えて応募してくれた魍鬼の中から優秀作の発表だわ！ 夏凰翔や聖神邪の裏切りのおかげで、金剛国魍鬼軍団は人手(?)不足なのよね。応募するなら今がチャンス！ 今なら出世も早いわよ!? (邪兎様・談)

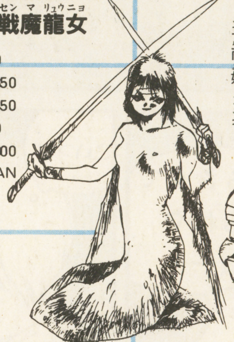


◀屍瘴軍団屠師団参謀
蛇簾斗子
ランク▶28
攻撃力▶1300(2000)
耐久力▶1400
妖力▶1200
カルマ▶900
考察／香川県・ろとん

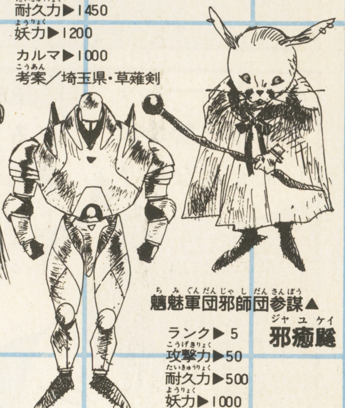




◀俘哂軍団緊師団万鬼長
由蛇夜
ランク▶29
攻撃力▶1350
耐久力▶1350
妖力▶1200
カルマ▶1000
考案／東京都・千葉昌嗣



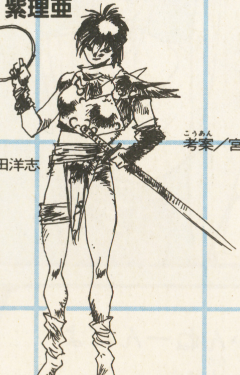
妖冥軍団叉師団参謀▶
戦魔龍女
ランク▶30
攻撃力▶1350
耐久力▶1450
妖力▶1200
カルマ▶1000
考案／大阪府・HMAN



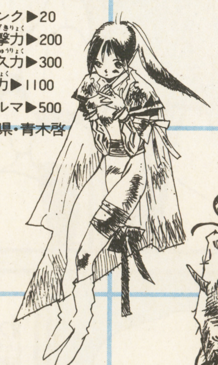
▼屍瘴軍団骸師団参謀
破牙音
ランク▶30
攻撃力▶1350
耐久力▶1450
妖力▶1200
カルマ▶1000
考案／埼玉県・草薙剣

魑魅軍団邪師団参謀▲
邪瘉鬉
ランク▶5
攻撃力▶50
耐久力▶500
妖力▶1000
カルマ▶70
考案／東京都・ゆかりべまりこ

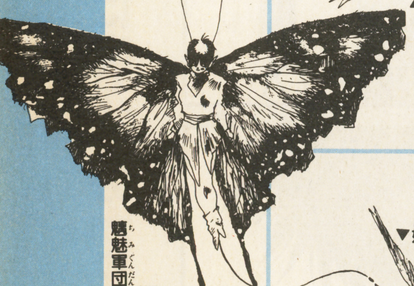
俘哂軍団枷師団師団参謀▼
紫理亜
ランク▶20
攻撃力▶1400
耐久力▶1400
妖力▶800
カルマ▶800
考案／神奈川県・荒田洋志



俘哂軍団慮師団参謀▼
伊邪那美
ランク▶20
攻撃力▶200
耐久力▶300
妖力▶1100
カルマ▶500
考案／宮城県・青木啓



▲魑魅軍団
邪師団師団長
魘烈聢朧狼
ランク▶30
攻撃力▶1350
耐久力▶1450
妖力▶1200
カルマ▶1000
考案／栃木県・岡部和彦

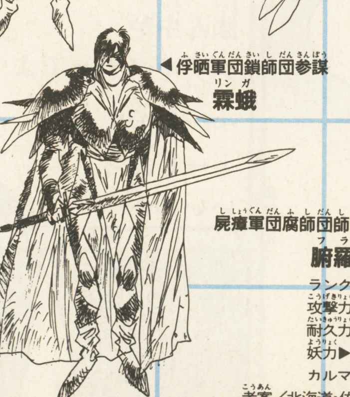


魑魅軍団朧師団参謀
媚脩娥羽
ランク▶12
攻撃力▶830
耐久力▶420
妖力▶1060
カルマ▶890
考案／愛知県・健康食品

▼妖冥軍団弄師団参謀
鬼虎姫

ランク▶26
攻撃力▶1200
耐久力▶1300
妖力▶1200
カルマ▶900
考案／東京都・ハビスの妹

◀俘哂軍団鎖師団参謀
霖蛾



ランク▶29
攻撃力▶1330
耐久力▶1400
妖力▶1200
カルマ▶970
考案／神奈川県・相沢恭子

屍瘴軍団腐師団師団長▶
腑羅飢牙
ランク▶27
攻撃力▶1200
耐久力▶1300
妖力▶1200
カルマ▶983
考案／北海道・佐藤彰彦

●引き続き魍鬼を募集中です
〒102 東京都千代田区九段南4－7－16 市ヶ谷KTビル
㊘ファミコン編集部「マダラ魍鬼募集」係

※㊘ファミコン増刊『摩陀羅』総集編②の発売は諸般の事情により延期されており、現在のところ発売時期は未定です。ファンの皆様には多大な御迷惑をおかけしておりますが、必ずやまとまった形で発売しますので、いましばらくお待ち下さい。発売は決定ししだい㊘ファミコン本誌で発表します。

 イラスト／灰下善美

一歩すすんだゲームマニアのための ページ

マルカツ 勝 ゲームリーグ

もうすぐ春ですね。ゲームリーグも明るく元気に新コーナーが誕生だ！　その名も「㊗ゲームボーイ」。コンパクトなボディに、楽しさいっぱいのニューハードの情報をお届けしますっ。

イラスト／中野 豪

すばらしい映像と音で楽しめる、ハードボイルドAVGの決定版だ！

宇宙海賊コブラの華麗なる冒険！

コブラ

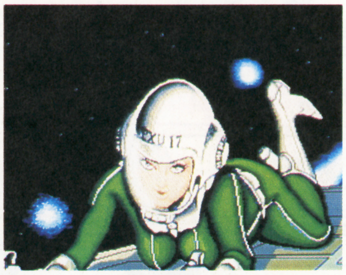
ハドソン／3月10日発売／5,980円／CD−ROM

コミックやTVアニメでおなじみの『コブラ』が、CDロムで登場！　美しいグラフィックはもちろん、山田康雄氏のシブい吹き替えもオシャレだぜ。

⬆宇宙モンスター、ゲイター出現！　船内は大パニックに襲われる！

CDロムならではの魅力を満載！

大枚はたいてCDロムを購入したからには、ここまで凝ったゲームソフトが欲しかった！　つくづくそう思わせてくれるのが、このハドソンの新作AVG『コブラ』だ。原作のタッチを最大限に活かした美しいグラフィックと、迫力満点のアニメーション処理。まるで映画を見てるような楽しさに、思わず興奮しちゃう。CDロムの魅力を活かした傑作だ！



⬆優雅に宇宙遊泳を楽しむ美女。原画の美しさをじゅうぶんに活かした、すばらしいグラフィックは、ほんとに感動モノだ。

コブラがしゃべる！ コブラが笑う！

ところで、CDロムのもうひとつの特長は、やっぱりサウンドだよね。このゲームでは、ルパン3世やクリント・イーストウッドの声で有名な山田康雄氏が、コブラの吹き替えをしてるんだ！　原作者の寺沢武一氏も、昔からコブラの声は山田康雄氏をイメージしてた、というだけあって、まさにハマリ役なんだな、これが。

⬆冒頭シーンは、フル画面のアニメーション。リアルなサウンドとともに、印象深い場面だ。

⬆コマンドは選択方式。メッセージとナレーションでゲームは展開する。

コブラとは！

左腕にサイコガンを隠し持ち、宇宙をまたにかけて大活躍する宇宙海賊コブラ。1977年に「少年ジャンプ」に登場し、大人気のうちに7年間も連載された作品だ。コミックのほか、劇場用アニメも作られ、その後TVでもシリーズ化されて話題を呼んだ。とにかく根強いファンを持つ大作で、単行本の売り上げが約1000万部というから、おそれいる。ほとんどコミック界のスターなのだ。いつも葉巻を口にくわえてハードボイルドなセリフでキメる、シブいやつ。男はこーありたいね、のヒーローだ！

主人公

鍛えぬかれた肉体、不屈の闘志。相棒のアンドロイド・レディと、宇宙船タートル号で冒険の旅を続ける、宇宙一のおたずね者なのだ。

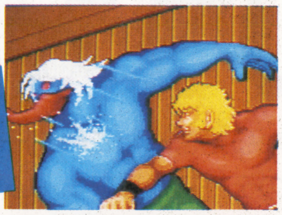
©1989 HUDOSON SOFT／寺沢武一（集英社JCデラックス）

バトル ならず者やモンスター相手に派手なアクションが炸裂！

なにしろ宇宙海賊ってぇくらいだから、コブラには敵が多い。行く先々で、賞金めあての殺し屋や恐るべきモンスター、エイリアンどもと、派手なバトルが繰り広げられる。ともすれば退屈しがちなAVGを、ビシッと引き締めてくれるのが、この迫力の戦闘シーン。目をみはるようなアニメーションやリアルな効果音で、気分をグッと盛り上げてくれるよ。

次から次へと立ちふさがる敵は、ザコから強敵まで、多彩な顔ぶれ。左腕のサイコガンを抜いて、応戦だ！

➡不気味なエイリアンどもを相手に、コブラのサイコガンが火を吹く！



⬅ならず者は容赦なく、たたきのめすのだ！

⬅こいつらを負かすと、重要な情報が手に入るぞ！

冒険 指輪を盗む、少女を救う…コブラの旅は冒険がいっぱい

冒険がなくっちゃAVGじゃない！ とゆーワケで、これでもかこれでもかと事件が続出するコブラの旅。まずゲーム序盤の目的は、豪華客船「クィーンラブ号」に展示されている「ミカエルの指輪」を盗み出すことだ。

ところが、苦労して指輪を盗み出したとたん、巨大な宇宙ロボットに船ごと呑みこまれちまったコブラ。そして、ロボットの腹の中では、新たな敵と冒険が待ち受けていた…！

⬆これが「クィーンラブ号」のミカエルの指輪。

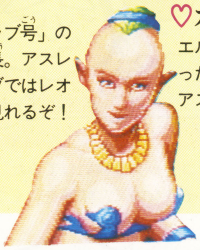
⬆みごと誘拐された美少女を救い出し、バイクで逃走！このあたりのアニメ処理は、「スターウォーズ」みたい。

美女 プリプリの肉体派美女がよりどりみどり！

コブラの冒険に欠かせないのが、ボリュームたっぷりの肉体を誇る美女たち。もちろんこのゲームにも、続々と登場してくれちゃうぞ。豊満な胸を強調するセクシーなコスチュームのテニスコーチから、清純派の美少女タイプまで、もーよりどりみどり。でも、基本的に美女ってぇのは信用ならない。もしかすると、とんでもない悪女だったりするかもしれないぞ。気をつけよう、甘いコトバと流し目攻撃。女のワナは、こわいのだ！

♡ナタリー
テニスコーチのナタリーは、ひょんなことから、コブラと冒険をともにするのだ。

♡よろず屋の娘
山賊にさらわれた彼女を救い出すのが、コブラの第2の目的だ。



♡デボラ
「クィーンラブ号」の美しい女艦長。アスレチッククラブではレオタード姿も見れるぞ！

♡カジノの女
エルラソの都のカジノで出会った不思議な女。カゲキなヘアスタイルが魅力(?)です。

♡バニー
カジノには、こんなに色っぽいバニーガールもいるぞ。ウレシイナ♡

♡尼さん
エルラソのスラム地区の教会では、こんなに美しい尼さんが待ってるぞ。

短期集中講座/Vol.2 ——『凄ノ王伝説』ゲームデザイナー•岩崎啓真

ワサキンのRPGはこう作る!!

前回から始まったこのコーナー、いかがでしたか? 今回のテーマから、ゲーム作りの話に入ります。まずは、ゲームのシナリオから。シナリオがおもしろいか、つまらないかでそのソフトの良し悪しが左右されるほど重要なポイント。どんなシナリオがいいシナリオか、今回はそんな話ですよっと!

岩崎啓真

本名・いわさきひろまさ
生年月日・昭和38年7月27日(25歳)
職業・ゲームデザイナー、『凄ノ王伝説』、ほか多数のゲームソフトを作る。システムエンジニアとしても活躍中。
夢・バリバリのシューティングゲームの製作。

こんなシナリオがいい

1. ゲームで冒険できること

ゲームの中で学校の宿題を解いたり、受験戦争をするのが楽しいと思う人は、ほんの少数だ。だから、もとになるストーリーは冒険また冒険の波乱万丈のものでないと、つまらない。

2. 舞台は現実離れしろ!

ストーリーは現実離れしているほうがいい。学校や会社より、大宇宙で光線銃片手に戦ったり、怪物が走り回る世界で魔王を倒すために戦うほうが、楽しいだろう。

3. ストーリーはシンプル!

プレイヤーが自分で謎を解き、進んでいくものだ。だから、あまり複雑なストーリーを組み立てると、プレイヤーが解けない難解なゲームになってしまうのだ。

4. 映像化しやすいこと

ゲームは画面を中心として進んでいくんだから、シーンの一つ一つが映像化しやすくて、かつ映像にしたときに見栄えが良くないと困る。ハデなシーンは映画のようにしてほしい。

5. いつも主人公が中心

ゲームは、小説や映画では当たり前のように使える場面転換が非常に難しい。そういうことをすると複雑な難しいゲームになりやすい。視点が常に主人公と共にあることが望ましいのだ。

6. 伏線がしっかりあること

ゲームを始めた時は何も知らないのだから、説明抜きのアイテムや、ヒントなしのゲーム展開は絶対に許されない。これを忘れてクソゲーと化しているRPGは多いぞ。

シナリオ探しはこうした

⬆オリジナルを検討してみた。けれど知名度が低いということでボツ。

⬆SF、ファンタジー小説を検討してみた。映像化しにくいのでボツ。

⬆コミックを検討してみた。一番脈がありそうなので、候補をいくつか出した。

⬆インパクトがあり、なによりファンだということで『凄ノ王』に決定した。

凄ノ王のストーリーはこうしてゲームになった

●デモ画面で原作のストーリーを紹介

コミックの内容を説明しないと、プレイヤーが内容を理解できないので、登場人物とストーリー紹介を兼ねたAVGをつける気でいた。けれど、10〜30分で終わるものにしたとしても、そんなものはプレイヤーには邪魔だと思い、デモを兼ねて

コミックの内容を説明する紙芝居をつけることにしたのだ。

➡雪代に乱暴した青沼が、魔獣に変身して襲ってくる。

ゲームは、その後のストーリーを●

シナリオを決めたとき、ゲームの基礎をコミックに置くことにした。そこで、主人公の朱沙から凄ノ王が出現して、世界を滅ぼすところで終わっているコミックの、あとのストーリーを作ってコミックを完結させることにした。

オリジナルストーリーは

朱沙真吾は、ある日、彼の目の前でガールフレンド、雪代小百合が不良に暴行されてしまったことから、運命が変わっていく。奇怪な変身を繰り返し、超能力を振るい、雪代の暴行事件の真相に朱沙は迫っていく。そして総てが瓜生麗の仕組んだことだと知ったとき、朱沙は自分の怒りを抑えることができず、破壊神凄ノ王を心の奥より出現させ地球に破壊の嵐を吹かせた。

㊗PCエンジン提供

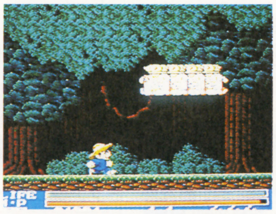
エンジン早耳情報

ニュージャンルが続々登場でおもしろさ爆発

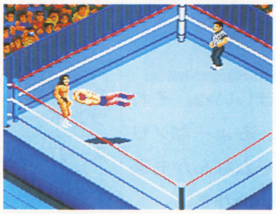
PCエンジンの新作情報をお届けするこのコーナー、今回のニュースは、東京書籍から『宮下あきらの竜の子ファイター』、ヒューマンから『ファイヤープロレスリング』の2本が出るという話題だ。

『竜の子ファイター』は、人気マンガ家宮下あきら先生がオリジナルデザインしたキャラが登場する派手なアクションゲーム。キャラがコミカルだぜ!

『ファイヤープロレス』の方は、猪木、長州にどことなく似ているキャラが登場する本格プロレスだ。



⬅まだ開発途中の『竜の子ファイター』(発売日未定)



⬅多彩な技が使える。『ファイヤープロレス』(6月頃)

アウトライブ

サン電子
3月17日発売
5,600円

超文明の遺跡に潜む地下組織を叩け

超文明の遺跡を舞台にした、本格派3DダンジョンRPGが登場する。人型二足歩行ロボット・FWに乗り込んだ主人公が地下組織撲滅に挑むという、SF仕立てのストーリーだ。メカの緻密なディテールや、コクピット感覚で展開するバトルシーンが見もの。

⬅コクピット感覚の3DダンジョンRPGだ。

⬅各街で聞ける情報で、ストーリーが展開する。

PCエンジン発車時刻表

ゲーム名	メーカー	ジャンル	発売日
コブラ	ハドソン	AVG	3月10日
アウトライブ	サン電子	RPG	3月17日
改造町人シュビビンマン	メサイヤ(NCS)	ACT	3月18日
P☆47	エイコム	STG	3月20日
F1-パイロット	パック・イン・ビデオ	ACT	3月23日
死霊戦線	ビクター音産	A・RPG	3月24日
がんばれ! ゴルフボーイズ	メサイヤ(NCS)	SPG	3月28日
DEEP BLUE-海底神話-	パック・イン・ビデオ	STG	3月31日
エナジー	メサイヤ(NCS)	ACT	3月31日

©1989 HUDSON SOFT／Kadokawa Shoten／ダイナミック企画

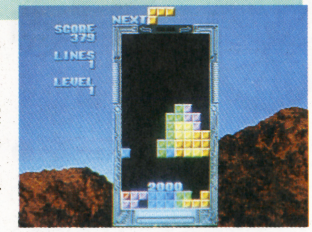
暖かくなりましたね(っと、へーきで書ける度胸がほしいもんだ)

◎読者が選んだ移植ソフト

今回は、メガドライブにサードパーティの参入が噂されて以来、全国から寄せられた期待の声を集めてみたよん。

本家の実力が見たい編

テトリス(セガ)



「普段ゲーセンに来ないようなヤツがどっちゃり押し寄せて来て困るぜ」とゲーマーさんに不評を買いつつ、着実に感染者を増やしています。早くメガドライブ版を出して、家庭に隔離すべきでしょうね。やっぱり。

アレスタ(セガ)

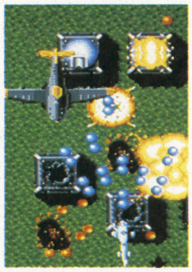
アレスタにこだわるわけじゃなくて、ただもう、いじめ倒すシューティングが欲しいなってやつですね、これは。自社製でもいいけど、アレスタ同様、コンパイルが作ってくれると、きっとすごいのができるんじゃないかな。

ヨロシクしたい! サードパーティ編

ストライダー飛竜(カプコン)

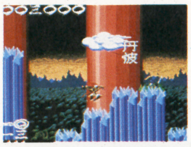
いちばん移植して欲しいと思っていた『大魔界村』がセガから発売されるということで、次点で繰り上ってきたのが『ストライダー飛竜』。もの凄くダイナミックなキャラの動きを再現して欲しいね。

究極タイガー(タイトー)



余計な細工は抜きにしてガリガリとパワーアップして、バンバン撃ちまくりたいという人はこれですね。これのためならテレビを縦に置いてもかまわないとの声も……。

源平討魔伝(ナムコ)



メガドライブがシャープのX68000と同じCPUを使う以上、あって当然との意見が多い。反面、「RPGになるのなら、ないほうがマシ」と、メガドライブは高級パソコンをもライバルにしなければいけないことを示す意見も数多い。

上海II(サン電子)

セガのゲームをファミコンに移植してしまう技術力の高さには期待が持てそうってことかな。このへんでそろそろ自前のゲームをメガドライブに「逆移植?」してほしいね。それから、みょーなノリのゲームなんかもあるといいかも。

速報 サードパーティ発表

まだかまだかと待っていた、参入サードパーティがついに発表されたぞ。各メーカーの特徴を盛り込んだソフトで、ますます楽しくなりそうだね。

メーカー名	ゲーム名
㈱ナムコ	未定
㈱タイトー	ニュージーランドストーリー
㈱カプコン	タイガーロード
データイースト㈱	ドラゴン忍者
サン電子㈱	モデムベースボール
㈱テクノソフト	スーパーサンダーフォース
㈱アスミック	ハイドライド・スペシャル
㈱トレコ	アトミック・ロボキッド
㈱マイクロネット	カース
アルファ電子㈱	未定
シグマ商事㈱	サイオブレードスペシャル

新作情報 続々登場!!

以前から噂の『大魔界村』は、なんとセガからの発売になるようだ。カプコン自身ももちろん参入してくるから、同社の他のゲームも楽しみにしていていいはずだけどね。その他に期待してたメーカーがリストに載っていなかったひとも、今後更に増えそうなので要チェックだ。

新作時刻表

ゲーム名	ジャンル	発売日
ファンタシースターII	RPG	3月上旬
スーパーリーグ	SPG	3月末
スーパー大戦略	SLG	4月頃
ワールドカップサッカー(仮称)	SPG	4月末
ランボーIII	ACT	5月末
スーパーハングオン	SPG	6月末
大魔界村	ACT	未定

©セガ ©日本ファルコム ©CAPCOM ©(株)ナムコ ©1989 TAITO CORP. ©サン電子

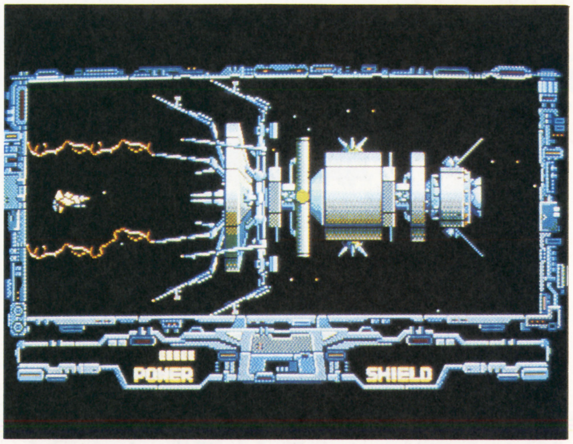
シューティングゲームも、パソコンで作るとひと味違うモノができるのだ

シューティングゲームの革命だ!

スタートレーダー

日本ファルコム/3月23日発売/8,700円/PC8801SRシリーズ

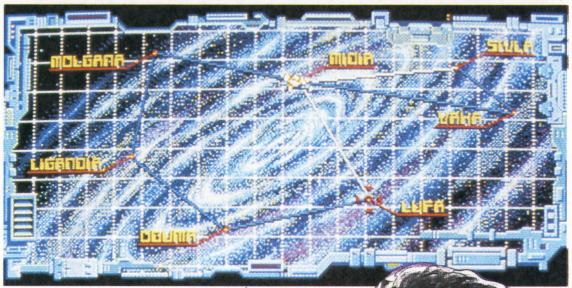
ただひたすらボタンを連打して、敵キャラをやっつけていくだけのシューティングはもう古い！　このゲームはなんと、シミュレーション要素、ロールプレイ要素も兼ね備えているのだ！



スタートレーダーってなんだ？

「スタートレーダー」とは、宇宙の運び屋のこと。貨物を積んで宇宙のあっちこっちを飛び回る、スケールのデカい運送屋稼業だ。主人公・カインは、軍人をやめてトレーダーになった男で、彼の乗る輸送船・フェンリルは、いざとなったら戦闘機なみの攻撃力を発揮できるという物騒なマシンだ。はたしてカインは、どんな騒動を巻き起こしてくれるのだろう。

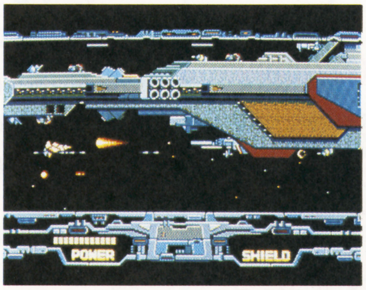
このゲームはシューティングがメインだが、飛行ルートによってマシンの装備を変更したり、稼いだお金でパワーアップしたりと、新しい要素がいろいろ盛り込まれている。まさに欲張りなソフトといえる。



⬆このゲームの舞台は広大な宇宙。移動場所を選択するマップだって、銀河サイズの超特大スケールだぜ。

あくまでもシューティングにこだわる

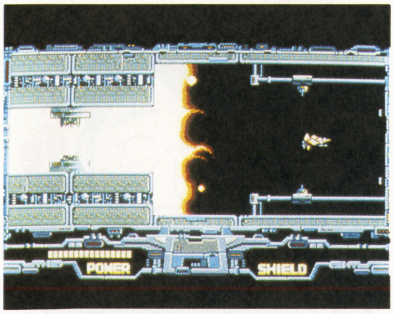
「内容が盛りだくさん」というと、中途半端な内容の寄せ集めというパターンが多い。でも、このゲームは違う。あくまでも基本はシューティングなのだ。アーケードゲームに匹敵するくらい、本格的なシューティングがバッチリ楽しめるようになっているから、シューティングファンは見逃せないぞ。



⬅一画面におさまりきらない巨大戦艦と戦闘。あまりの迫力にビックリ。

★主人公カイン

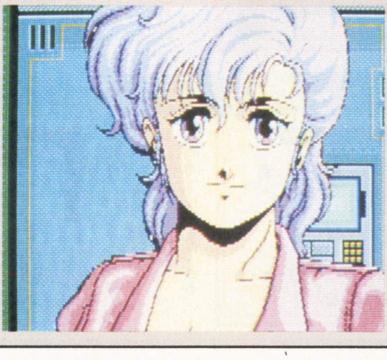
かつては、軍のエース・ストライカーだった。クールな二枚目だと自画自賛している…。



⬆背景のグラフィックも見どころのひとつ。宇宙空間ならではの神秘的で壮大なシーンの連続だ。

美女も出るゾ

ゲームにはカワイイ女の子がつきもの、というわけで、このゲームにも、おメメキラキラの素敵な女の子が登場する。名前はレフィ。行方不明になったおじいさんを捜すために、カインといっしょに宇宙を旅することになる。はたして、どんな試練が彼女を待ち受けていることやら……。



⬅このコが幸福になるのも不幸になるのもキミの腕次第。はりきっていこう！

©日本ファルコム

勝ゲームボーイ

新登場の㊋ゲームボーイ、ホスト役はふぁんきい岡本だよ。

特報！「ゲームボーイ」情報ステーションページ誕生 最先端BOYS集合!!

超小型ゲーム機「ゲームボーイ」登場のニュースを聞いて、ウズウズしてるキミ。またまたビッグニュースだ。ゲームボーイのハード・ソフト・裏話など、いちばん気になるいろんな話を、リアルタイムで紹介しちゃう「㊋ゲームボーイ」が早くも誕生。いち早く情報が知りたい最先端BOYSのページだ。

小さいボディに楽しさいっぱい。「ゲームボーイ」ってこんなやつ

ハンディタイプのカートリッジ式ゲーム機として、さっそうと登場した「ゲームボーイ」。その魅力を見てみよう。

①カートリッジタイプだから、ソフトを差し替えれば、いろんなゲームが楽しめる。

②超小型で乾電池内蔵だから、どこへでも持っていって遊べる（15時間まで連続使用可能。別売りバッテリーを接続すれば、さらに長時間の使用が可能）。

③通信ケーブル（別売）を使えば、2人同時プレイできるソフトもある。

④超小型でも、見やすい新開発の液晶画面。

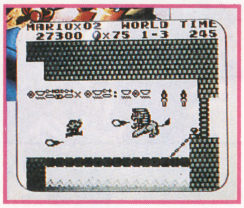
以上のように、まるでファミコンが小さくなったって感じのニューハードなのだ。

●ゲームボーイ仕様●

発売予定日	4月21日(ソフト4本同時発売)
本体価格	12,500円
本体サイズ	縦148×横90×厚さ32mm
本体重量	300g(単3乾電池4本含む)
画面サイズ	縦41×横45mm
画面	スーパーツイストネマティック液晶
マトリックス	縦144×横160ドットマトリックス
カートリッジサイズ	縦65×横57×厚さ7mm
本体には、8ビットCPU搭載	

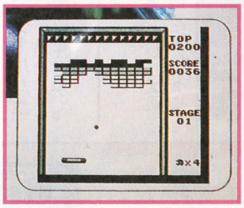
ソフト紹介&攻略もオ・マ・カ・セ
まずはこの4本が同時発売(各2,600円)

スーパーマリオランド



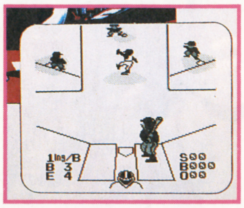
←名物男"マリオ"のACTゲーム。各種アイテムや隠れステージなども盛りだくさん。

アレイウェイ



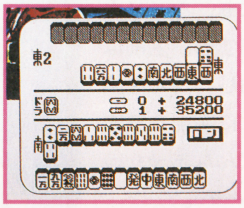
←バリエーション豊富なブロック崩し。ブロック全体がぐるぐるスクロールしたりと、奇想天外。

ベースボール



←投球、バッティング、守備、走塁と野球ゲームファン泣かせの出来。2人同時プレイもできる。

役満



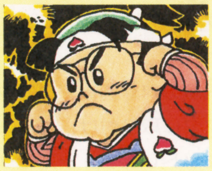
←通信ケーブルを使えば2人対局も可能。1人用では、個性豊かな5人のキャラが対戦相手だ。

こんなソフトが「ゲームボーイ」に似合いそう

昔パソコンにあった『陣取りゲーム』なんてゲームボーイにピッタリのゲームだと思うんだ。コマを上下左右に動かし、動けなくなったら負け、というシンプルなゲームだから、モノトーン画面でもわかりやすいしね。2人同時プレイ対応にすれば、さらに白熱したゲームが期待できそう。

それから『パックマン』のような懐しの名作を、ゲームボーイ風にアレンジしたりするとオモシロイだろうな。今後発売されるソフトに期待集中なのだ。

 ©1989 Nintendo イラスト／中野豪



桃伝作者

ゲーム作家を目ざすキミにおくる

さくまあきらの100万メガ馬力

Vol.23

『P-TYPE』がおもしろくなるぞ!!

『忍者らホイ！』は一体どうなったんだ!?という、怒りのお手紙がよく来ます。

もう少しだけ待ってください。制作は快調に進んでいる……はずです。

すでに、シナリオ第一稿は、昨年の秋に完成して、アスキーに入稿ずみです。と、いうことは、ふつうにいけば今年の夏、遅くとも秋には出るのではないかと思います。

でも、たいへんもうしわけありませんが、確約はできません。これまでにも、ふつうでないことが何度も起こり、そのため、すでに大幅に遅れを出しています。今後もふつうでないことが起こらないとも限らないわけです。

何とも情けない経過報告ですが、今はこれで我慢してください。作者もつらいのです。

ほかの楽しい話をしましょう。

マルカツで募集した『P-TYPE』は、いよいよ制作開始で、順調に行けば、相当おもしろいゲームになりそうです。

ふざけまくった鬼のキャラクターが次々に浮かんで、スタッフ一同、大爆笑しています。

弾を、えっちらおっちら、バケツリレーする鬼はどうだとか、スーパーマリオの逆で鬼が何かを食べると大きくなってしまうのはどうだとか、『桃太郎伝説』が、RPGのパロディだったように『P-TYPE』は、アクション・ゲームのパロディ固めになりそうです。

そうそう、前回悩んでた、シューティングか？　アクションか？　は、やはり、アクション・ゲームに落ち着きました。

アクション・ゲーム初の経験値導入により、誰もが時間をかければ最終敵を倒せるといううれしいシステムも、どうやらうまくクリアできそうです。

上手い人は、上手いなりに、下手な人は、下手なりに、おなじエンディングの感動を味わわせてあげたいというのが『P-TYPE』の基本コンセプトです。

ところで『P-TYPE』の題名の件、どうせだからマルカツで募集することにしました。このページの下に応募方法が書いてあると思うので、ふるってご応募ください。

『桃太郎電話』『桃太郎電信柱』『桃太郎献血』『桃太郎殿中』といった、一連のふざけた名前を踏襲したいと思ってますので、くだらない語呂合わせが浮かんだら、是非マルカツまで！

さくまあきらのアイデア募集 第2弾

『P-TYPE』タイトル募集

『P-TYPE』のゲーム内容変更に伴い、正式タイトルも変更されることになりました。そこで、ゲームアイデア募集（次号で優秀作品を発発!!）に続く第2弾として、ゲームタイトルを募集します。『桃伝』『桃鉄』の世界をベースにしたアクションゲームに、ふさわしいタイトルを考えてください。

〔応募方法〕　官製ハガキに応募タイトル1つと、住所・氏名・年齢・電話番号を明記して送ってください。1人いくつでも応募できますが、ハガキ1枚につき、タイトル1つというルールを守ってください。

〔あて先〕　〒102 千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F『㊕ファミコン編集部、P-TYPE』タイトル係

〔しめ切り〕平成元年5月10日（消印有効）

〔発表〕　㊕ファミコン第10号（6/9発売）、㊕PCエンジン7月号（5/30発売）両誌上。

※御応募いただいたタイトルの著作権は、㈱ハドソンに帰属させていただきます。

賞品はCD-ROM²!!

タイトル採用者1名（同タイトルを複数の人が応募した場合は抽選）にCD-ROM² フルシステム（PCエンジン本体＋IFユニット付）をプレゼント。ほかにも数名を表彰する予定だ（詳細は次号で発表するぞ。）

新無責任男 菊川涼音の勝手にSuper Famicom

しん　むせきにんおとこ

スーパーファミコン

イラスト　若林健次

ネットワークゲームの可能性

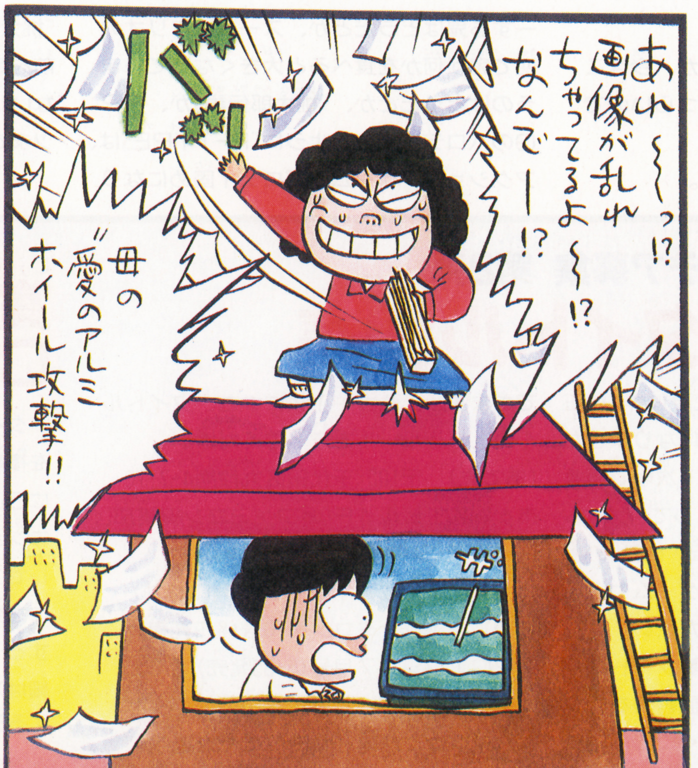
「スーパーファミコンだ!!」と日本が浮かれている今、海の向こうアメリカでファミコンはいったいどうなっているのかと思っていたのですが、なんでもAT&T（アメリカ最大の電話会社）と任天堂アメリカが結んで、双方向のビデオゲームをサービスする話があるそうです。つまり、ファミコンでゲームネットワークを作ろうというのです。どんなゲームが遊べるのかはまだ明らかにされていませんが、なんともうらやましい話です。日本でも早く実現して欲しいものですが、電話料金が高いので、電話回線利用の双方向ゲームは夢のまた夢でしょう。電話代が月に5万も10万も請求されてきたら、たちまち君のファミコンは母上に粉砕されるに決まっているからです。

ところで、任天堂がまたまた新型ゲーム機を出すそうです。名前はゲームボーイ。液晶ディスプレイが付いた小型のマシンで、どうも以前にこのコーナーで大ぼら吹いたのが現実になってしまったようです。そこで突如ひらめいたのですが、このゲームボーイとスーパーファミコンで、自前のゲームネットワークを作ってはどうでしょうか。スーパーファミコンをネットのホスト局にして、ゲームボーイをその専用端末にするのです。そんなことできるの？　と疑う人もいるでしょうが、スーパーファミコンは16ビット機です。今でもパソコン通信の草の根BBSでは、ホスト局に16ビットパソコンを使っているのですから、十分可能です。

肝心の通信回線ですが、電話は高いので無線を使います。かんたんに言うとトランシーバーね。なぜならアマチュア無線のように免許がいらないし、なによりも安い。その代わりサービスエリアが狭くてせいぜいご町内程度でしょうが、何百人も一度に参加するゲームはさすがにスーパーファミコンでも無理なので、ちょうど良いでしょう。

スーパーファミコンにはホストプログラム内蔵の無線通信アダプタを拡張コネクタに取り付け、ゲームカセットをセットします。一方のゲームボーイにはこれまた専用の小型無線通信アダプタをとりつけます。そして、ゲームスタート。パソコン通信のほうでは双方向ゲームというと、多人数同時参加型のRPGや、お互いの手の内が見えないSLG。はたまた誰が最初にお宝を見つけるかを競うAVGなどがありますが、ゲーム専用のマシンを使っている分、スーパーファミコンの方が絵や音の面で格段に優れているのは当然です。共通のゲーム世界で遊ぶというのは実に楽しいことで、当然みんな寝食を忘れて熱中します。

しかし、あまりに君たちが遊び呆けているので母上たちがお怒りになって妨害電波を流し出します。もちろん違法行為ですが、そんなこと構う人たちではありません。そこで登場するのが妨害を受けない通信アダプタです。これももちろん違法。それを取り締まる電波管理局のパトロールがやってきて、三つ巴の争いが町内に巻きおこります。戦線は拡大し、ジャミングにつぐジャミングで日本列島の空は奇怪な電波が乱れ飛ぶ無法地帯と化します。しかし、私は思うのですが、そのころ任天堂ではきっと、衛星放送利用の双方向ゲームをNHKと共同で開発しているに違いないのです。



※この記事は実在の商品、団体、会社等とは関係ありません。

近況報告

あったら恐いファミコンゲーム。その1、「バスタード」のRPG。でもシーラ様とアーシェス・ネイは好きだ。

解説

BBS：BULLETN（掲示）BOARD（板）SYSTEMの略。電話回線で連絡したコンピュータを使った掲示板。パソコン通信の場。特に、個人で設立したものは「草の根ＢＢＳ」と呼ばれる。

ジャミング：電波妨害の事。周波数の近い電波を発したり、空中に電波を反射する物を散布するなどの方法がある。

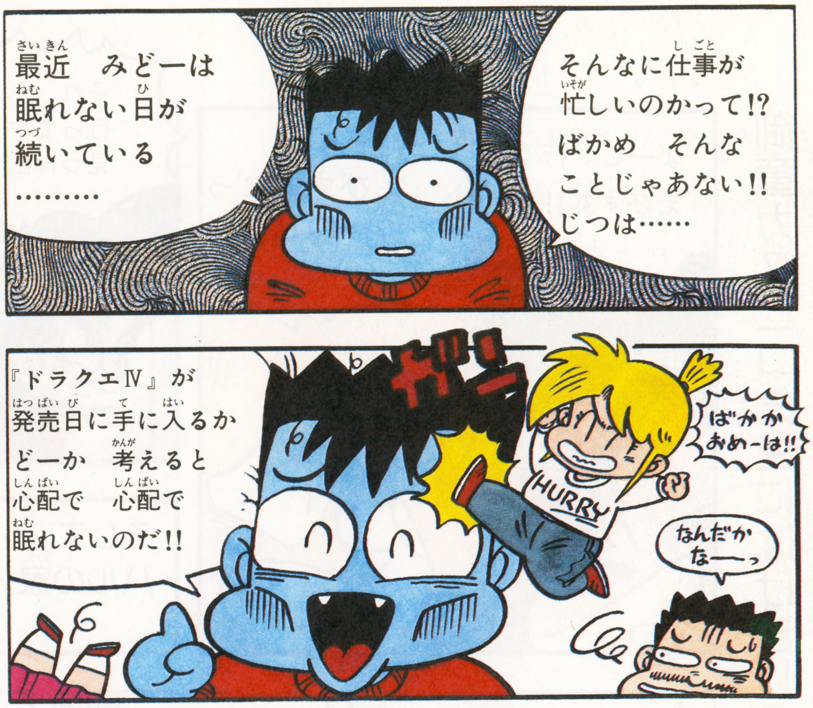
ホケ谷女子高ファミコンクラブ

ウラワザ警備隊

ゴエモンオヤジのファミコン奪取大作戦!!

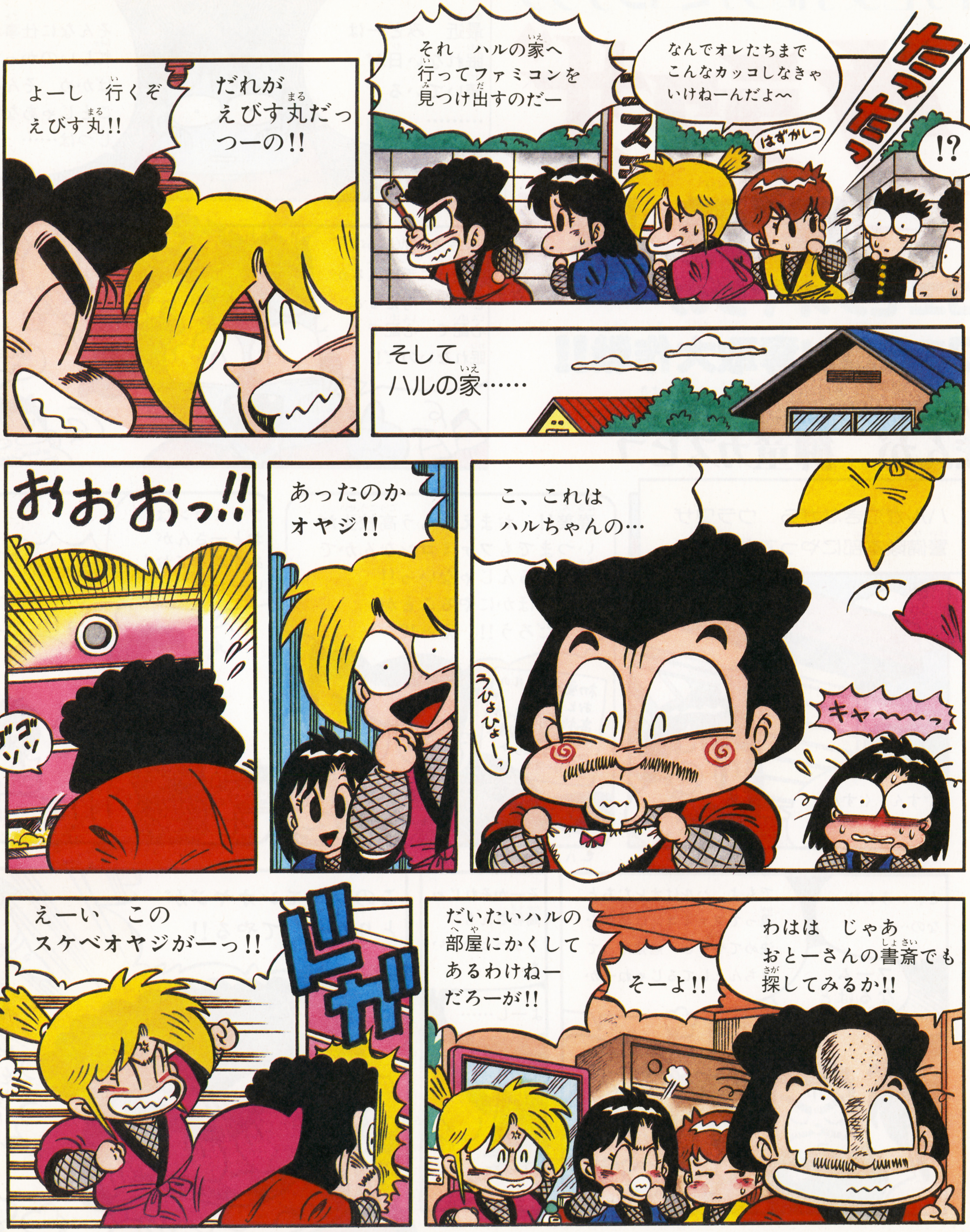
Vol.36 ファミコンかえせの巻

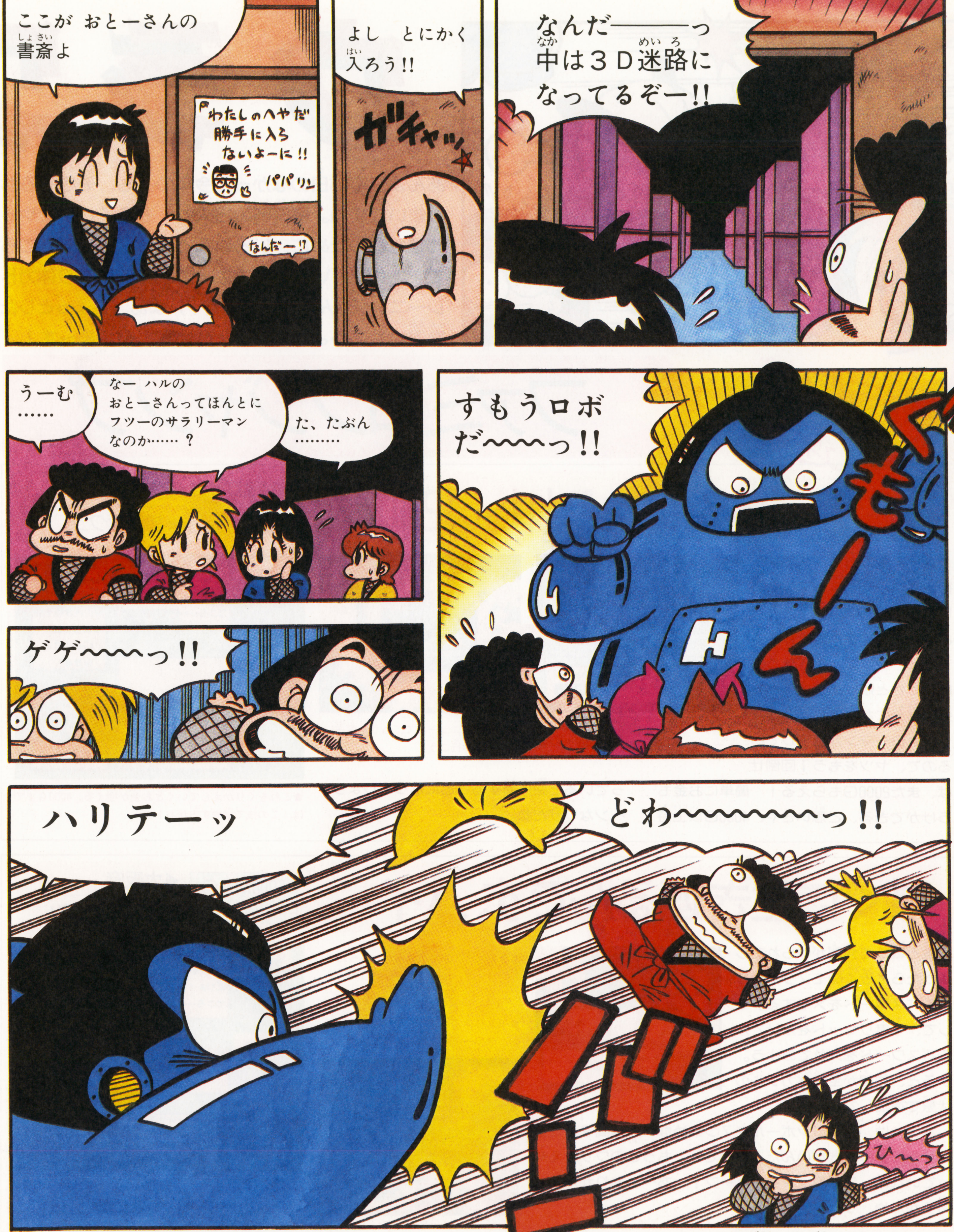
まんが 御童カズヒコ



御童カズヒコ先生にはげましのおたよりを!!

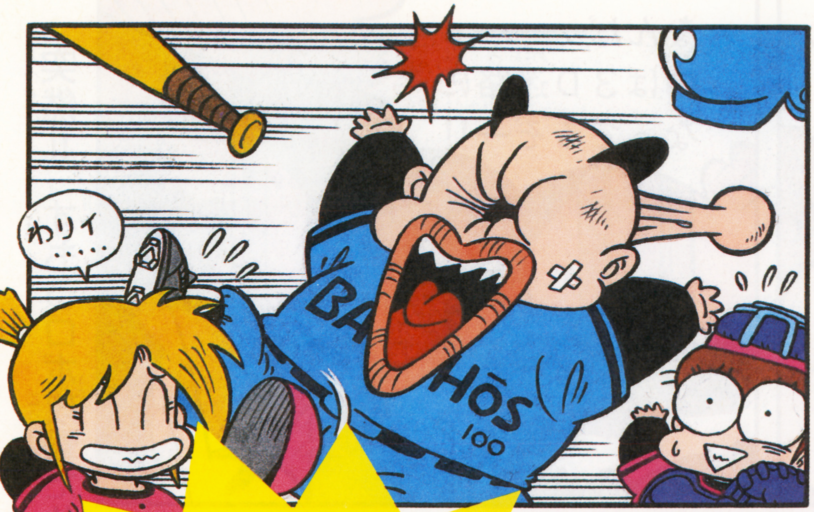
〒102 東京都千代田区九段南4−7−16
市ケ谷KTビル4F ㈱ファミコン編集部 警備隊係





突然!! すもうロボ攻撃だ!! 警備隊の運命やいかに!? お楽しみに!!

どうするウラワザ警備隊!! ファミコンはとりもどせるか!? さあ、緊迫の次号を待て!!



ウラワ

あんまり寒い日のなかった今年の冬も、そろそろおしまいですね。警備隊の3人も、もうそこまでやってきた春のために、いろいろと準備しているところです。（あ、ハリー、そんなところでいきなり体力トレーニングなんか始めないで！）まあ、ちょっとした勘違いもあるようですが、警備隊出動しま〜す！

ウラワザ速報！

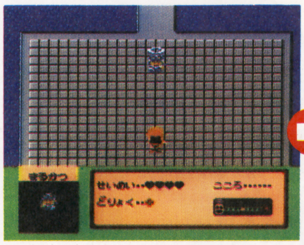
ファミコンジャンプ

貧乏にはうれしい2000G

4500MAC
400点

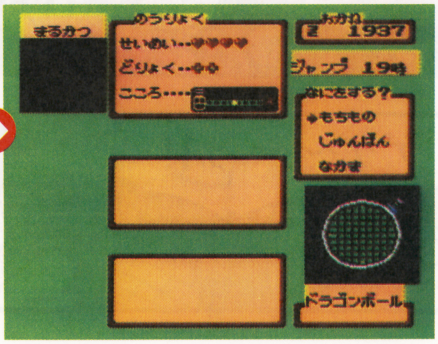
◀愛知県
★加藤孝クン

エリア１の占いババの家へ行ってバッファローマンを倒し、まずは2000Gを手に入れよう。そして次に出てくるネプチューンには、主人公で戦い、わざと敗ける。するとお金は半分になってしまうがバッファローマンが復活しているので、ヤツをもう１回倒せば、また2000Gもらえる！　簡単にお金もうけができる、と思いきや、4000G以上持っていると逆に損することになってしまう。ヘンなワザだね。



⬆バッファローマンを倒したら、次のネプチューマンにわざと敗ける。

⬆コンティニューして、もう１度占いババの家へ行こう。



⬆これをくりかえしていくとお金が増える。4000Ｇまでは、この技で増やす方がおトク。

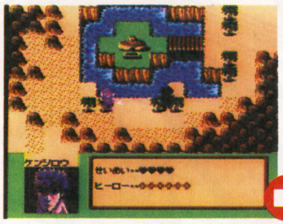
すぐに生き返るんです、ハイ

5000MAC
300点

◀大阪府
★池田達郎クン

敵と戦って仲間がやられてしまったら、近くのモノリスへ行ってパスワードをメモする。そして、１度リセットをかけてからパスワードを入れてみよう。すると、仲間が全員体力フルの状態で復活しているぞ。

ホントは、ドラゴンボールを７つ集めないと仲間を生き返らせることはできないんだよね。でも、もうこのワザさえ知っていれば、ラクラクダイジョーブ！　あ〜、ありがたや、ありがたや、っと。



⬆あちゃ〜、仲間がやられちゃった！ドラゴンボールは持ってないし…

⬆モノリスでパスワードを聞いて、そのパスワードを入れなおしてみよう。

⬆ほら、このとおり。仲間がちゃんと復活するばかりでなく、体力までバッチリ回復してしまう。

“ウラワ・ザ・ベスト100”応募ハガキのなかに、もっと古いゲームのウラワザもたまには載せてほしい、て意見がかなりあったので、テーマを決めて特集していこうと思います。そして、今回は無敵ワザ（その１）です。

ウラワザ警備隊出動

ザ・パスワード／モトクロスチャンピオン

戦士度チェック／飛ING（フライング）ヒーロー ロジャーラビット

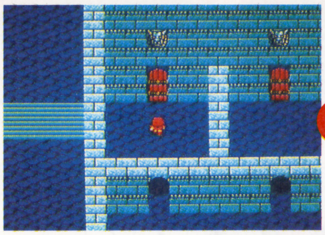
ウラワザ DATA BANK

ウラワザ歴史学／ゼビウス

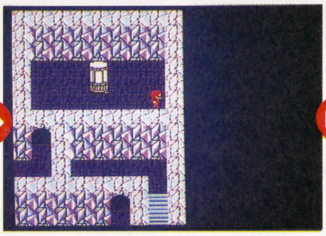
ファイナルファンタジーII　4000MAC 350点　最強の剣マサムネ発見　◀福岡県 ★竹内洋クン

エクスカリバーよりも強力な剣、マサムネの隠し場所を教えちゃおう。

パンデモニウム城の4階に4つの扉が並んでいる所があるよね。そこのいちばん左の扉に入ろう。奥へ進んでいくと柱が1本立っている部屋にたどり着く。この部屋の右下のカベはすり抜けることができるんだ。カベをすり抜けると隠し部屋に入れる。最強の剣マサムネは、ここにある宝箱に隠されているのだ。



⬆4階に上がってすぐの所に4つの扉が並んでいる。いちばん左の扉に入ろう。



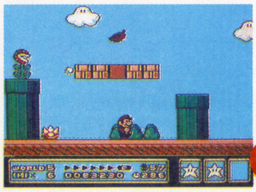
⬆ずーっと奥に進んでいくとこの部屋にたどり着く。右下のカベをすり抜けよう。

⬆隠し部屋の宝箱を開けると最強の剣マサムネが手に入る。攻撃力150、道具として使うとヘイストリの効果がある剣だ。

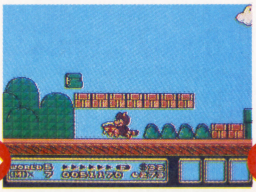
スーパーマリオブラザーズ3　5500MAC 450点　光るクツみーっけ！　◀埼玉県 ★石井和子クン

シッポマリオの状態で、ワールド5―7まで行って下さいな。どうせクツマリオになるのにもったいないなんて、他の状態で行かないでね。

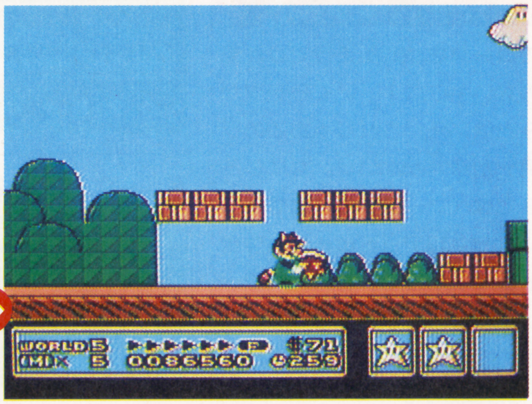
トゲゾーがいたら、すかさずシッポで倒して手に持とう。急いでクツクリボーがいる場所まで行き、下からたたいてクツを履いてみると、アラ不思議！　マリオの体がピカピカと光ってクツから手も足も出ているじゃありませんか。もしこのままゲームができたら、すごかったのにね。



⬆なにもかも、トゲゾーを倒すためのシッポだったりします。



⬆とっとと片付けないと下から倒せなくなるよ。

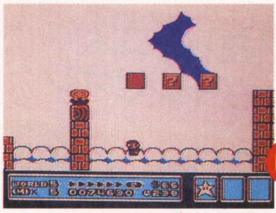


⬅トゲゾーは目を覚ます前にどっかにやっちゃっておかないといけませんです。ハイ。

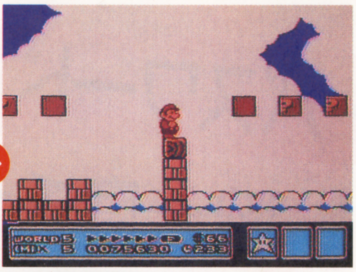
アトランチスの謎：タイトルの画面のときにセレクトボタンを33回押し、セレクト、Iコンの✚ボタンの上、IIコンⒶⒶ、✚ボタンの下を同時に押しながらスタートする。

スーパーマリオブラザーズ3　3500MAC 300点
光るフラワーも!!
◀神奈川県
★藤田隆夫クン

現場はワールド5－7。とある事情により、スーパーマリオ以上の状態でないといけません。最初のパワーアップアイテムを出すとフラワーが出てきます。これが「さる事情」ってヤツですな。ミニの状態じゃキノコが出てきちゃう。お次に、その右隣になるブロックを叩いてしまいます。するってーと、フラワーがピカピカ光り、取るとミニマリオでも、いきなりファイアーマリオになってしまうのだそうな。おそろC。



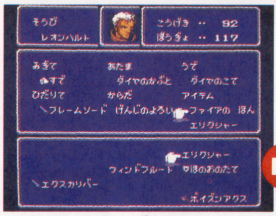
⬆ファイアーかぁ、と無視して走り去ろうとすると……



⬅無理にミニになって確かめる必要もないとは思いますがね。

ファイナルファンタジーII　4000MAC 350点
魔法の本を装備する？
◀長野県
★今野裕司クン

魔法の本を装備してたたかうっていうワザを紹介しよう。やり方は簡単。まずファイアの本をアイテムのところに装備させておく。そして戦闘中にファイアの本をきき手に装備して"たたかう"を選ぶ。ただ、セーブデータがひとつ消えるので要注意!

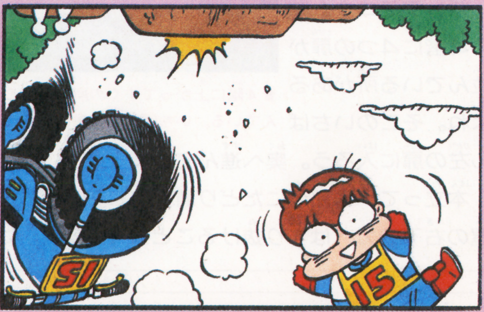


⬆まずファイアの本をアイテムのところに装備させておこう。

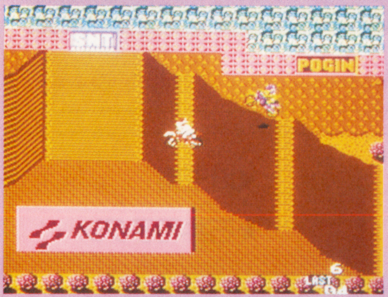
⬇戦闘シーンになったらきき手にファイアの本を持たせて"たたかう"。

⬅すると、攻撃回数やメッセージがヘンになっちゃうのだ。

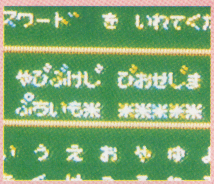
強力企画
ザ・パスワード

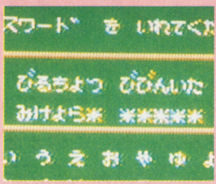


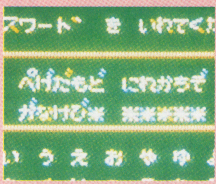
パスワードのことなら、このコーナーにおまかせ！　キミが見たこともないほど先のステージを、お見せしちゃいまっす。

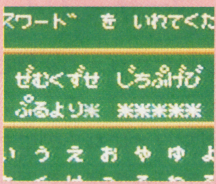


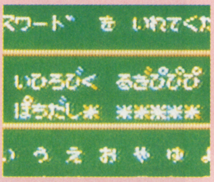
最後のコースを、練習走行でしか見たことのないキミに！　いくらテクがないからとはいえ、これじゃあこのソフトを買った意味がないゾ。なにしろコース8では、コース1からは想像もできないような超デッドヒートを体験できちゃうんだからね。右のパスワードで、ぜひキミもこの興奮を味わってみてね！　でもその前に、やっぱり練習走行も必要かナ。

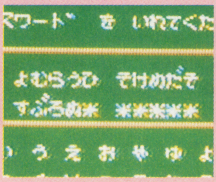
1→2コース


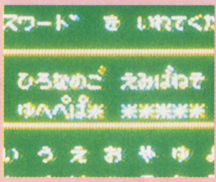
2→3コース


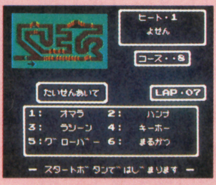
3→4コース


4→5コース


5→6コース


6→7コース


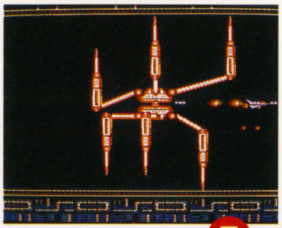
7→8コース


最終コース！


ヴォルガードII：レベル2で2万点以上取り、ゲームオーバーにする。「NUKENIN？」と入れて他のレベルでゲームを始め、すぐにポーズをかけてIコンのB、右上、セレクト、IIコンのB 左下の全てを押しながらポーズを解除する。

グラディウスII 4000MAC 350点 ◀大阪府 ★村岡伸二クン
クラブでボーナス

6面＝高速スクロール面のボス、クラブでスペシャルボーナスを稼ぐ方法を教えちゃおう！ まず、オプションを4つとテイルガンを装備しておこう。そしてオプションと自機を写真のように並べて、クラブが画面に登場したらすかさず連射だ！ こうやって速攻でクラブを倒せば、なんと数十万点もの得点が入るゾ！



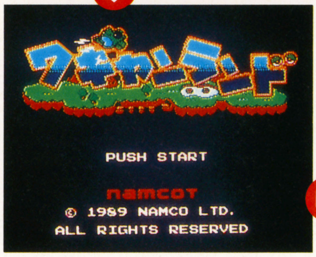
⬅このフォーメーションでスタンバイ！ 連射の用意だ。

⬅スコアに注目！ こんなにいっぱいボーナスがもらえるんだヨ。もちろん残機数もアップね。

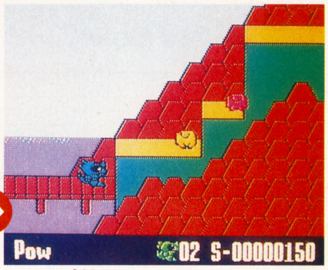
ワギャンランド 5000MAC 400点 ◀東京都 ★内野祐介クン
裏面で楽しさ2倍

タイトル画面で、下→下→Ⓐ→下→下→下→Ⓑ→下と入力してスタートすると、裏面をプレイできちゃう！ でも、敵がいーっぱい出てくるこの裏面は、表面で苦戦しているキミにはススメられないかナ。

➡これはフツーのタイトル画面。ここでコマンドを入れると……



⬆ほら、タイトルロゴの色が変わった！ これでいつでも裏面をはじめられるゾ。



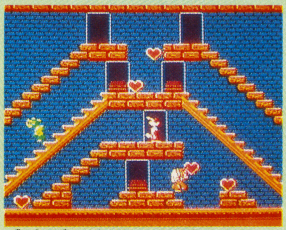
⬆これが裏面だぁ！ 面のパターンは表面と同じだけど、敵の数が段違いだぞ。

ファミコン戦士度CHECK No.2

ゲームは愛情そして練習は根性！

今回の「戦士度CHECK」は、頭脳派と技巧派の2本立てだ！テク&オツムの両方をきたえなくっちゃ、戦士への道は遠いゾ。

ロジャーラビット



頭脳派代表。的確な判断力と記憶力が勝負のカギだ。キミも最短クリアルートを見つけよう。さあ、オツム全開バリバリでトライ！

戦士：研究に研究を重ね、ついに全面ノーミスクリアルートを発見した。

準戦士：コンティニューして、なんとか全面クリアした。

見習い戦士：現在、30面前後で大苦戦中。

ニセモノ戦士：丸2日間プレイしたけど20面で挫折して、3日目にはディスクを書き換えに行った。

飛ingヒーロー

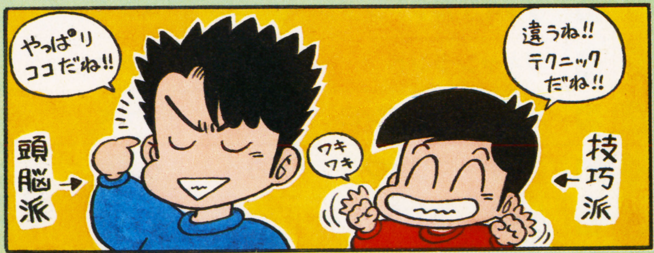
技巧派代表。ブロック崩しを発展させたようなゲームだ。操作方法が思いっきり単純なだけに、反射神経の良し悪し＝テクがダイレクトにスコアにつながるゾ。

戦士：FASTモードでノーミスクリアなんて、朝メシ前だ。

準戦士：NORMALモードでなら、なんとかノーミスでエンディングまでたどりつける。

見習い戦士：ほとんどまぐれだけど、何度かエンディングを見たことがある。

ニセモノ戦士：焼け出されて窓から落ちる人を見ると、なぜかうれしい。

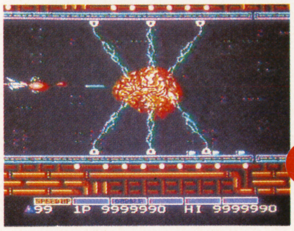


ジャイロダイン：タイトル画面中に、Ⅰコンの上を1回、下を9回、左を8回、右を6回、上を2回、下を9回押す。
スカイデストロイヤー：スタートボタンとセレクトボタンを押しながらリセットをかける。

グラディウス　5000MAC 300点　試してみますか？

◀東京都
★徳田秀昭クン

我こそは“シューティングの鬼”、“グラディウスの天才”、と自称するみなさま、ぜひぜひ255周していただきたい！　もしも、万が一成し遂げたあかつきには、コナミさんは、あきれてしまっていつも出てくる「KANGEKI!」などのメッセージを言い忘れてしまいます。しかし、そこはコナミさん、次の256周目からは、またちゃーんと気を取り直して、メッセージをくれます。でも、１周20分かかるとして、255周って何時間かかるんでしょうね？



⬆こいつとも255回会わないと、いけないわけですよね。

⬆普通はこうして、感動のメッセージをくれたりします。

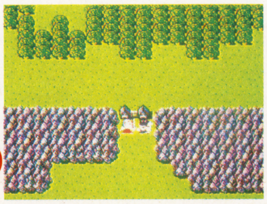
⬆単刀直入に言って、「……」ってヤツってことでしょうか？　もしかしたら、「ムッとした」という状態なのかな。

里見八犬伝　4000MAC 300点　関所通行料は0両!?

◀東京都
★内山勘一クン

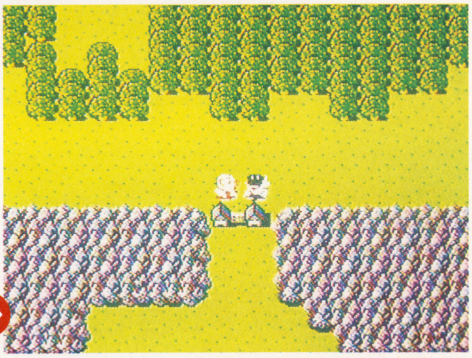
パーティーの先頭のキャラが関所に入った瞬間にセレクトボタンを押してマップ画面にしよう。そしてしばらく待った後、もう１度セレクトを押してマップモードを解除すると、なんとタダで関所を通れてしまうんだ！　タイミングがちょっとムズかしいけど、一度覚えてしまえば楽チン。お金の節約にはもってこいだヨ！

⬆いつもはこわーいオジサンが出てきてお金をとられちゃうよネ。



⬆この瞬間、セレクトボタンを素早く押そう。

⬆マップ画面になったら成功。このまましばらく待ってから……。



⬆もう一度セレクトボタンを押して、フィールドの画面に戻すと、なんとタダで関所を通れちゃうのだ！

ウラワザDATA BANK 2/14〜2/25

ウラワザの報告ハガキを分析。今、ウラワザで注目されているゲームは何か？

		ゲーム名	メーカー名	ジャンル	票数
1	➡	ファイナルファンタジーII	スクウェア	RPG	385票
2	↗	ワギャンランド	ナムコ	ACT	317票
3	➡	がんばれゴエモン2	コナミ	ACT	248票
4	↘	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	ACT	182票
5	↗	里見八犬伝	SNK	RPG	102票

1 ファイナルファンタジーII

報告数はダントツでトップ。でもあいかわらず、簡単熟練度UPや魔法の本を使ったワザが多い。あと、最強の剣マサムネとエクスカリバーの報告も目立った。そろそろ『FFII』もネタがつきたかなって感じもするけど、まだ発表されてないワザなら大歓迎だよ。

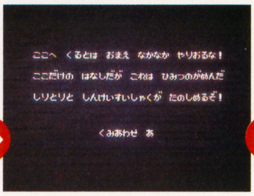
スターフォース：Ｉコン、IIコン両方の左上、A、Bボタンを押しながらスタート。
頭脳戦艦ガル：タイトル画面のときにＩコンのAを２回、下、左、右を３回、B、上を４回押してからスタート。

ワギャンランド　4000MAC 350点　秘密の画面で遊ぼう

◀群馬県
★浦郷貴臣クン

ほのぼのとした雰囲気のアクションゲーム『ワギャンランド』。ボスとのバトルシーンが、しりとりと神経衰弱なんて笑っちゃうよね。で、このボスとの対決だけをプレイできるコマンドがあるんだ。タイトル画面の時、コントローラーⅠの上→上→Ⓐ→上→上→上→Ⓑ→上を順に押そう。これで全部で8匹いるボスキャラとしりとり＆神経衰弱の対決ができる。ちょっとヒマな時に、しりとりだけ楽しむってのもいいかもね。

⬆タイトル画面で上→上→Ⓐ→上→上→上→Ⓑ→上を順に押そう。



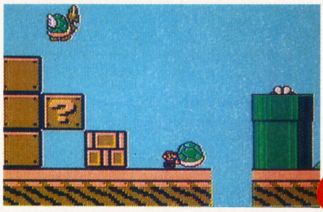
⬆コマンドを入力するとメッセージが出る。✚の上下でボスを選ぶ。

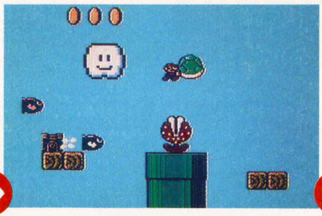
⬅くみあわせ『あ』から『お』がしりとり。『か』から『く』が神経衰弱。『く』はハゲタカとの勝負だ。

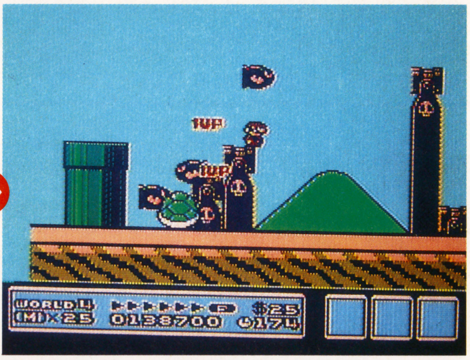
スーパーマリオブラザーズ3　4500MAC 400点　まだまだあるよ!?

◀神奈川県
★黒田和子クン

まだ他にも無限1UPがありそうだねっていってたら、ホントに探してきてくれました。場所は、ワールド4―5、最初のところでパタパタを捕まえて、急いで砲台のある場所へ持っていって放り込む、というのはいつものとおり。ちょっとでも立ち止まってると、パタパタが目を覚ましてしまうから、間に合わないな、と思ったら途中で一回離して、すぐに踏みなおすか、はたまた諦めるか素早い決断が必要だよ。


⬆パタパタを踏んでノコノコにして、もう1回踏んで……(ややこしい)。とにかくひっくり返して持ってちょうだいませ。

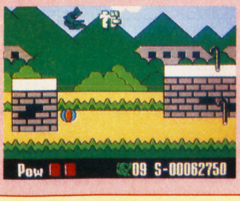

⬆あとはひたすらダッシュ！　ただそれだけです。はっきりいって、それができれば無限1UPは必要ないとか？



⬆ノコノコに当たるような高さのキラーを撃ってくる砲台が、2つ見えるような場所に立つのがベストです。

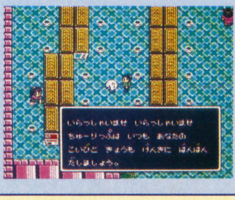
2　ワギャンランド

ウラワザ報告の90%以上がウラ面コマンドだった。このコマンドはオモテ面をクリアすると教えてくれるんだよね。今回はコマンドをふたつ紹介したけど、アクション面のウラワザや隠れ面なんかあったらどんどん報告してね。次号も『ワギャン』のワザ待ってるよ。



7　パチ夫くん2

ベスト5圏外では『ゾイド2』『キングオブキングス』『ロックマン2』が票を集めたが、いずれもネタが古いものばかりで採用できなかった。新しめのゲームでは『パチ夫くん2』と『飛INGヒーロー』がチョボチョボときてたけど今回はボツ。次号に期待しよう。



狙い目はコレだ

最大の注目株は『ファミコンジャンプ』このゲームはいっぱいワザがありそうだね。たぶん次号では報告数ナンバー1なんじゃないかな。あとは『ファミリーピンボール』と『ローリングサンダー』。ふたつとも採用される確率が高いので、狙い目だぞ。

⬆どんな"仕掛け"があるのか、今から楽しみだね。

ケービ隊 番外編

セクロス：タイトル画面のときに、IIコンのA、B、左を押しながらIコンを上、上、下、下と押してスタート。
ソンソン：タイトル画面でIIコンの下を押しながら、IコンのAを36回、Bを6回、Aを10回押してからスタート。

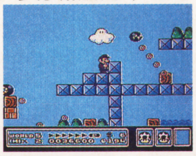
ハリーのおやじ 小ネタさんいらっしゃい

小ネタを甘く見ちゃあいけない！　すべてのワザの基本は小ネタなのだ。このオヤジを信じて、さあキミもついてらっしゃーい!!

もう出てくゾ!!

スーパーマリオブラザーズ3
東京都　渡辺圭クン

ワンワンを画面に出したまま何もしないでおくと、クサリが点滅し、さらに待っているとクサリを切ってどこかへ勝手に行ってしまう。



⬆追っかけてみたけど、速くて追いつけない。どこ行くんだろね？

MPが0なのに!?

ファイナルファンタジーII
東京都　坂口利憲クン

味方にアスピルをかけてMPを全部吸いとってしまう。アスピルをかけられたキャラはMPが0になっても、1ターン内に限り、魔法を使うことができる。

⬆MPが0でもほらこのとおり。

誰と話してるんでしょーね

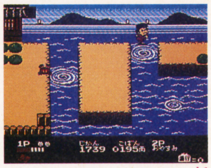
里見八犬伝
埼玉県　丑久保秀明クン

どこでも良いから、村の中で誰かの話を聞こう。そしてそのまま「ひくう」の呪文でワープして、1歩も歩かずに「はなす」と、なんと誰もいないフィールド上でさっき聞いた話をもう一度聞けてしまうのだ。

⬅これは空耳か、はたまた天の声か!?　うーむ、ナゾだ。

ゴエモン水上歩行術

がんばれゴエモン2
千葉県　中嶋正人クン

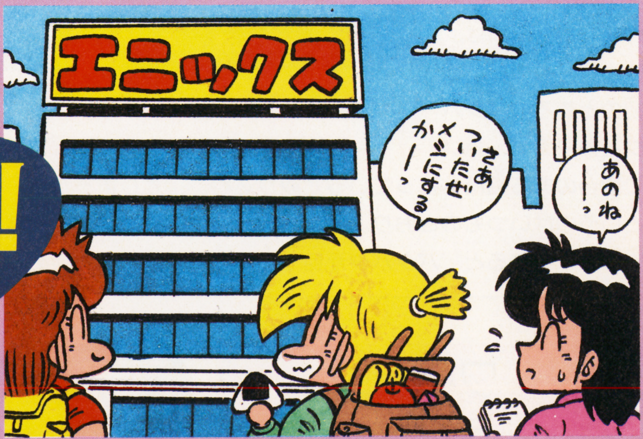


⬆ありゃま、ゴエモンが海の上を歩けるなんて……!?

ステージ2にある阿波の国で、海をピョンピョン飛びこえていく所がある。ここで岸のいちばん上に立ち、そのまま✚の右を押してみよう。するとあーら不思議、海の上を歩いていけるのだ。

ウラワザ警備隊出勤!!

“ウラワザのウラを探る”、ミュー・ハル・ハリーの体当り取材コーナーができたのだ！　その名も「ウラワザ警備隊出勤」。どんな事になりますことやら……。



第1回　エニックス直撃の巻

ミュー、ハル、ハリーの“初取材”。行先は、今もっとも注目されるメーカー、エニックスだ。インタビューに応じてくださったのは、ドラクエ探偵団でおなじみのMr.ソネックス。ズバリ、『ドラクエⅣ』について聞いてみました！

——あのー、『ドラクエⅣ』にも、やっぱりウラワザってあるんでしょう？

「ウヘッ！　キミたちは、なんていう質問をするんですか。あのねえ、『ドラクエⅣ』はまだ完成してないんですよ」

——ハイ、それは知ってます。でも、シナリオとかプログラムとかの段階で、“ウラワザ”を設定したりするんでしょう？

「いやいや、それはちょっと違うなあ。『ドラクエ』シリーズは本格的なRPG。隠しコマンドとか隠れキャラとは無縁のゲームですよ。たとえば『ドラクエIII』の発売直後に雑誌でウラワザとして紹介されたもののほとんどは、制作者の立場から言えば、技でも何でもない。シナリオ上で初めから予定している“おたのしみ”の部分なんだ。パフパフ娘なんか出会えばとってもおかしいし、「ロト」っていう名前で登録できないとわかればウ～ムとうなってしまう。『ドラクエ』って、そんな楽しみがいっぱい詰まったゲームなんです。『Ⅳ』も期待してください」

——楽しんでいるうちに、自然とキャラが成長しているという…。

「そう！　まさに、そのとおりなんだなあ。キミたち、理解するのが早いねえ。ま、まったくウラワザと関係ないわけじゃないけど、『ドラクエ』は1度クリアしてからいろいろ試すといいと思う。『Ⅳ』もバッチリおもしろくしてあるから、期待しててね」

©KONAMI1989　©スクウェア　©1988Nintendo　©㈱ナムコ　©SNK　©KONAMI1986

午後3時のウラワザ歴史学

ようこそハルのウラワザ歴史学へ！ 今回から、いよいよウラワザのお話を本格的に始めたいと思います。今回のテーマは『ゼビウス』で〜す。

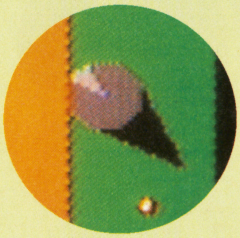
第2回

シャイなキャラ(?)

私が初めて「隠れキャラ」って呼ばれるものに出会ったのは、『ゼビウス』だったんだ。

偶然、何もないのに照準がチカチカする場所を見つけたんで、試しにそこを撃つと地面の下から「ソル」がニョキニョキっと生えてきたの。感動しちゃったなぁ、あの時。

それからしばらくして、友達から「スペシャルフラッグ」を見せてもらったんだ。でも、自分で出そうとすると全然出ないの。毎回ちょっとずつ場所が変わるからなんだけど、これが悔しくて、意地でやってたっけ。

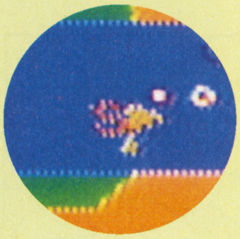


ソル

⬅これがある場所に照準が合うと、赤く点滅して教えてくれるんだ。出すだけで2000点、撃つと、さらに2000点が加算されるんだよ。

スペシャルフラッグ

➡これも地上を撃っていると出てくるんだけど、いつもちょっとずつ場所が違うの。出すと1000点、取ると1UPするんだよ。



Ⅱコンの秘め事

それじゃ、前号で紹介した「隠しコマンド」のお話をしましょうか。

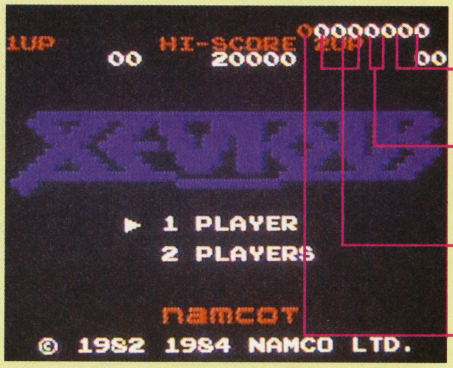
タイトル画面のときに、Ⅱコンを A ボタンを押したままで、✚ボタンの右を9回、上を2回、左を2回、下を9回の順で押すと、画面に数字が出てきて、テストモードに入るんだ。(設定の方法は下の説明を見てね)設定し終わったらリセットを忘れずにね。

ただ、無敵って1回やっちゃうと、なんだか、最後まで見てやろうって意欲が急になくなっちゃうから、使わない方がいいかもね。

テストモードの設定のしかた

コンピューターって0と1の世界だって説明されるけど、この設定もそうなの。

アーケードゲーム機だとこれと同じことをスイッチでやるんだ。マニアさんは、思わずニンマリっていう方法だったというわけ。ナムコさんも芸が細かいことするもんよねェ〜。



自機の数を2桁で設定する。00が最初の設定で3機、01だと1機、10が2機、11だと5機で始めることができる。

敵の強さを2桁で決める。最初の設定は00。01は弱くて簡単モード。10だとちょっと、11だとかなり強くなる。

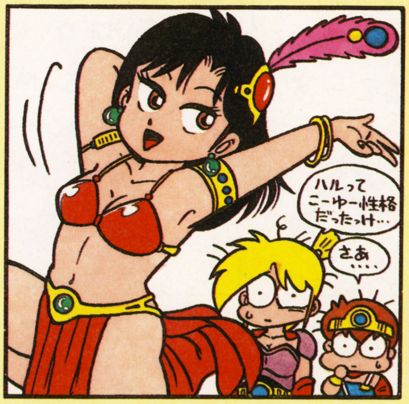
000:最初は2万点、以後6万点ごとに自機が増える。001:2万／5万、010:2万／8万、011:3万／8万、100:3万／12万、101:4万／8万、110:4万／10万、111:5万／15万。

0が最初の設定、1にすると無敵になる。

ウラ㊌電話局

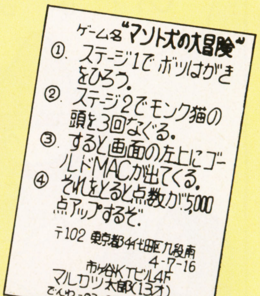
3月15日からは
ドラクエⅣ最新情報

◉東京
03-236-1600
◉大阪
06-709-1600
◉高松
0878-61-1600



情報部員募集中!!

ウラワザを見つけたら、すぐにハガキに書いて送ってネ♡ 採用者にはG・MACと1点につき10円の図書券をあげちゃいま〜す！



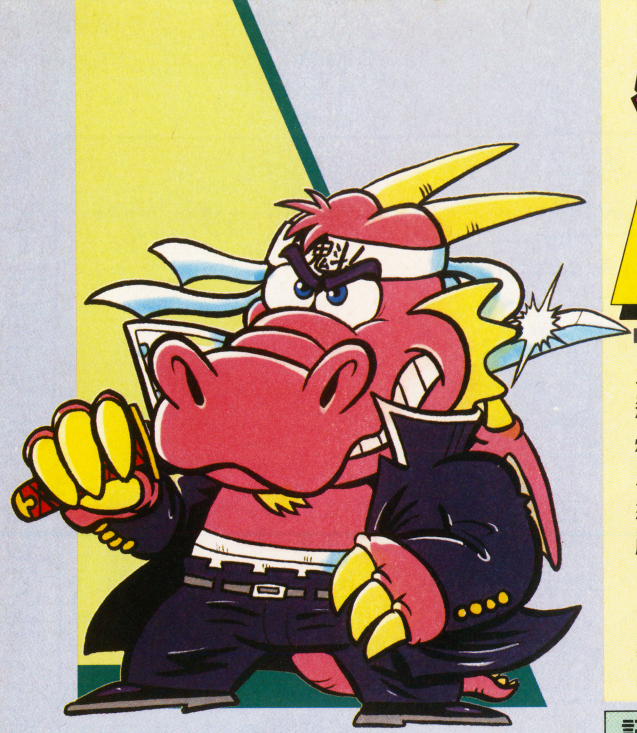
あて先 〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ケ谷KTビル4F
㊌ファミコン編集部ウラワザ警備隊係

©EPIC・SONY RECORDS CHARACTERS© 1989DISNEY／AMBLINPROGRAMING© 1989KOTOBUKI SYSTEM

おおっ、イキナリ金八、じゃなかったマン八先生の登場だっ!!

泣いても怒っても、そして破ってもマント犬はハガキが大好き。犬のくせに見上げたヤツだぜ。

新作情報 ドラゴンプレス



スウィートホーム……126
激亀忍者伝……127
燃える！お兄さん……127
スーパーチャイニーズ2……128
忍者サイゾウ……128
脱獄……129
ビッグチャレンジ！ガンファイター……129
ウルトラベースボール……130
必殺道場破り……130
田代まさしのプリンセスがいっぱい……131
ダウンタウン熱血物語……131
ホワイトライオン伝説……131
パット・パット・ゴルフ……132
キャプテンED……132
アイドル八犬伝……132
マインドシーカー／ウィロー……133
早耳ドラゴン……133
ドラプレ新聞……134
インフォメーション……135
発車時刻表……136

イラスト／早川茂喜

記号の見方

T ファミトレ	（予）予価	ACT	アクション	SLG	シミュレーション
B バックアップ付き		RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
3 3Dシステム対応		A·RPG	アクションロールプレイング	PZG	パズルゲーム
片 片面ディスク		AVG	アドベンチャー	ETC	その他
W 書き換えのみ		STG	シューティング		※画面は開発中のものです

スウィートホーム

R カセット B	AVG	カプコン	¥6,500	8月発売予定

「まるで"映画"のようだ」伊丹十三（談）!?

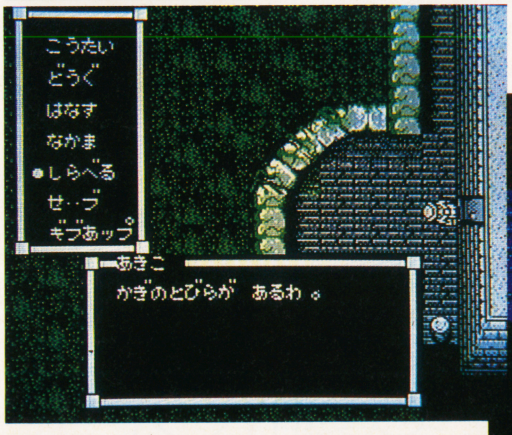
日本初の本格派SFXホラー映画として大好評上映中の『スウィートホーム』。あのハラハラドキドキのスリルを、そのままつめこんだニュータイプAVG。映画と同様、伊丹十三さんが制作総指揮にあたっているという、話題集中のソフトだ。

呪われた館に足を踏み入れてしまった、5人の主人公たち。その5人の中から、3人まで（べつに1人でもいいんだけどね）を選んでパーティを組み、館の外へ逃げきるのがゲームの目的。いちばんのハッピィエンドは、もちろん5人全員を脱出させること。でも、どうしようもない場合は、1人でも脱出させるためにだれかを犠牲にすることだってできるんだ。ここに人間のドラマがあるんだね。

悪霊が館に住むようになった理由を調べ、その霊を成仏させてあげるのが、脱出への近道となるぞ。

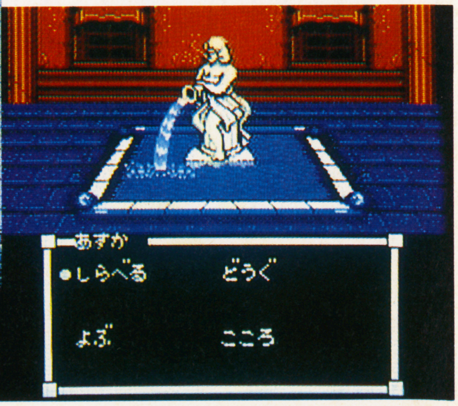
⬅映画の中では、レベッカのNOKKOが演じていたエミ。ファンの人は、彼女だけでも脱出させてあげようね

⬅ゲーム制作途中から入念なチェックを続ける伊丹十三氏。映画とゲームを別々に制作するのではなく、両方を同時進行で作っていったことも話題のひとつになっている。



⬆館の外壁から各部屋を、すみずみまで調べつくすのだ。数々のトラップ、襲いかかる悪霊たちもなんのその!!

⬇水の流れ続ける石像。ここにはどんな謎が潜んでいるのだろう。5人の力を合せて謎を解いていこう。



©イーディー ©カプコン

メーカースクランブルインフォメーション アスキー
須田PINの春休みウィザードリィキャラバンのお知らせ―3／25横浜・高島屋屋上（雨天中止）3／28東京・西武百貨店池袋店7F玩具売場4／3大阪・キディランド梅田店（阪急3番街北館B1）4／4名古屋・三越↗

脱獄

R カセット	―	ACT	ケイアミューズメントリース	￥5,600	6月発売予定

斬新な敵キャラやトラップが魅力的

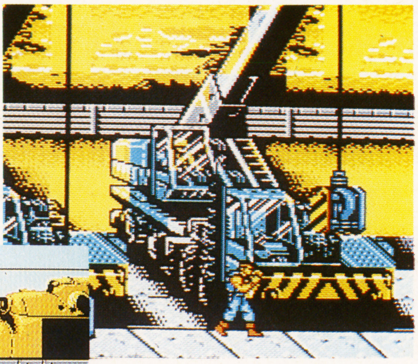
捕虜収容所から、奇跡の脱獄を試みる男の物語。男は、パンチ&キック、そして敵兵の落とす手榴弾や小銃を武器に、自由を勝ちとるまでの闘いに挑む。業務用から移植された横スクロールアクションだ。

敵キャラやトラップに、新しいアイデアが数多く盛り込まれているのが魅力的。今回は、そのいくつかを紹介しよう。

主人公が通過した後に大爆発を起こし、燃えあがる炎をまき散らすガソリンタンク。画面上に出現したと思いきやすぐに水中に潜り、主人公が近づくとザバーッと顔を出し襲ってくるアクアラング兵。さらに、各エリアのボスも、特異な攻撃パターンを用意して脱獄者を待ち受けている。

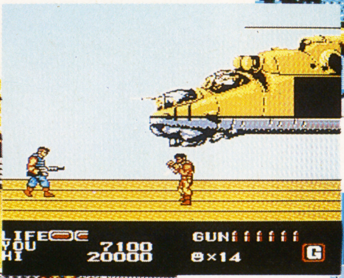
ボクたちが知らないままでいたい「戦争」のワンシーンを見せるアクションゲームだ。

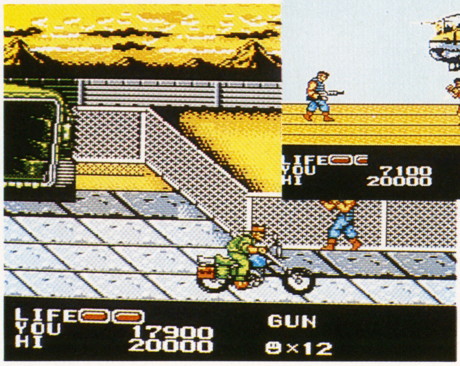
⬆エリア2をクリア。しかし、次のエリアにはさらに強い敵が…。



➡クレーン車がズラリと並んで、プレイヤーの進行を妨害する。クレーンにぶつからないように。

⬇巨大ヘリがエリア1のボスだ。ザコキャラの落とす手榴弾を数発ぶつければ倒せるぞ。





⬅バイク兵はジャンプキックで倒せ。バイクをよけながら、兵士を攻撃するのだ。

⬇水中からいきなり顔を出し、プレイヤーを襲うアクアラング兵。

©K. AMUSEMENT LEASING

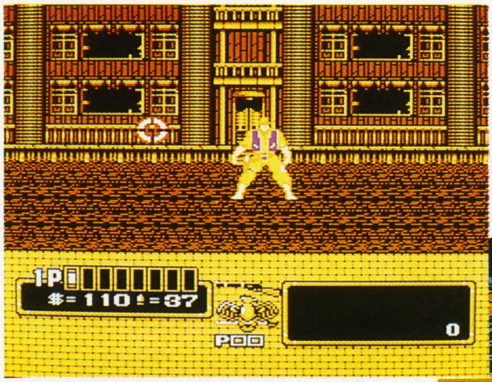
ビッグチャレンジ! ガンファイター

D ディスク	―	ACT	ジャレコ	￥3,200	3月28日発売

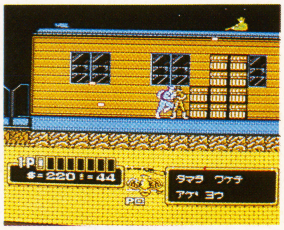
とびかう銃弾、迫力の西部劇ACTだ!

今では、TVの深夜番組ぐらいでしか見られなくなってしまった西部劇。そんな西部劇を題材にしたのがこのゲームなんだ。

主人公スティーブは、父を殺したならず者に復讐するため、長い放浪の旅を終えて故郷へと戻ってきた……なーんて、いかにも西部劇っぽいストーリーで雰囲気もバッチリ! 次々に襲いかかる敵の手下を拳銃でガンガンやっつけていこう。各ステージはスクロールシーンと、敵との対決シーンからなっていて、スクロールシーンで一定数の敵をやっつけると対決シーンへ入ることができる。そして、ボスとの戦いに勝つと、ナイフやブーメラン、ダイナマイトなどの武器が手に入りパワーアップできるんだ。全6ステージに待ちうける強敵たちをうちたおし、父のかたきをうつのだ!!

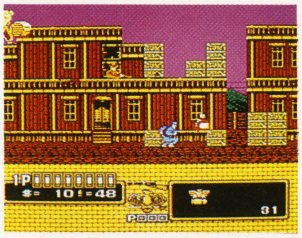


⬅照準を敵にあわせ、Ⓑボタンで撃つ!! ぐずぐずしてるとやられてしまうぞ。

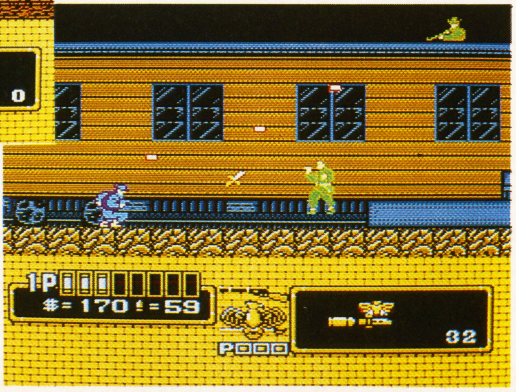


➡なかにはお金と引きかえに弾を分けてくれる人もいる。うまく利用してね。

⬇ステージ2にだけ登場する格闘家は、ナイフでなければ倒せない。



⬅敵を倒すといろんなアイテムが出てくる。これはライフ回復の薬だ。他には、弾やドル袋などもある。



©ジャレコ

メーカースクランブルインフォメーション タイトー

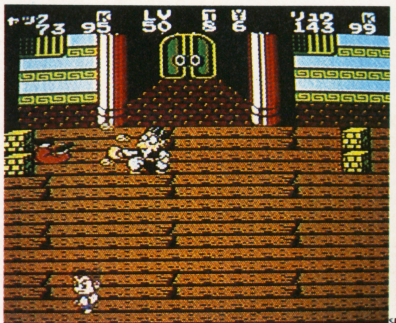
タイトーのサウンドチームZUNTATAのG.S.M.第2弾『サイバリオン』が、3月21日サイトロンレーベルで発売されます。そこで彼らのステッカーを20名様にプレゼント。希望者はⓂ編集部『ZUNTATA』係まで。

スーパーチャイニーズ2 ドラゴンキッド

R カセット	—	A・RPG	カルチャーブレーン	¥5,900	5月26日発売

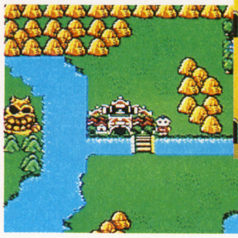
あの雀と龍が同時プレイで戻ってきた!

おなじみのスーパーチャイニーズが、ロールプレイングゲーム初の2人同時プレイのアクションRPGとなって帰ってきた！ ゲームの途中参加も出来るし、今回は合体技もできる。アイテムの中には、かっとび4駆マシン、トンデモコプター、ダッシュスケボーなどがあり、その上、ギャグがぎっしりで、ゲームに飽きることなんてことはなし。さらに、RPGのほかに、友達と一緒に遊べる楽しい運動会モードもついている。障害物競走、ケーキ食い競争など6種目が用意されてるなんて楽しみだよね！ 君が冒険へと旅立つチャイニーズランドには、「グルメの里マンプク」「トンチン関」など楽しいステージがたくさんある。熱血拳法少年、雀と龍となって、妖魔軍団をやっつけろ！ 楽しい冒険が君を待っている。

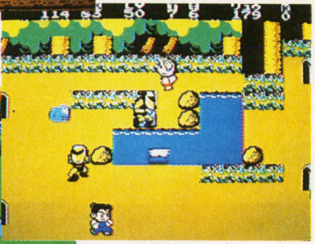


⬆拳法の里ショウリンでの拳法6人衆との勝負だ！ なかなか手強いぞ。

⬅移動アイテムのかっとび4駆マシン。広いチャイニーズランドも、これさえ手に入れば、町から町へと駆け回り、楽しい冒険ができそうだ。



➡チャイニーズランドの首都ヨウカン。隣りの山は何だ？



⬆マップ上での戦闘シーン。2人の敵は仮面舞踏怪。こんな奴、早くやっつけちゃおう。

⬆画面の上の方にいるのは牛魔王。2人の力が試される。力を合わせてやっつけろ。

©カルチャーブレーン

忍者サイゾウ

R カセット	—	ACT	九娯貿易	価格未定	発売日未定

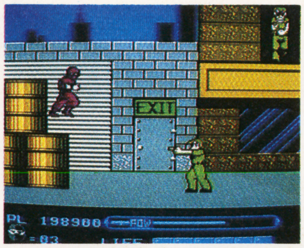
多彩な忍法を使いこなせ!

個性あふれる忍法がうれしい忍者アクションゲームの登場だ。忍者サイゾウの使命は、捕まっている子どもたちを助け出しながら、敵を倒していくことだ。

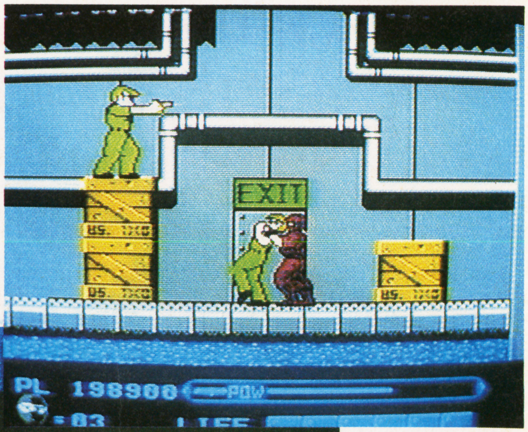
スラム街、公園、工場、下水道など各ラウンドに、それぞれ敵のボスが待ちかまえている。姿を隠した敵や、様々なトラップが行く手をさえぎるぞ。多彩な忍法や技をうまく使い分け、先へ先へと進んでいこう。

敵のアジトにたどり着いたら、エレベーターを乗り継いで、フロアごとの敵をやっつけよう。エレベーターの扉を開くと、敵が中に潜んでいるから要注意だ。大ボスに逃げられないように、とどめをさすまで油断は禁物だぞ。

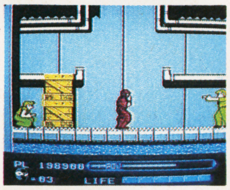
横と縦のスクロールだけでなく、3D画面も取り入れて迫力ある忍法に乞御期待!!



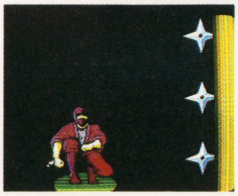
⬅敵の撃ってくる弾丸は、ジャンプやしゃがみでかわそう。このドアの内側に、子どもが捕まっているぞ。



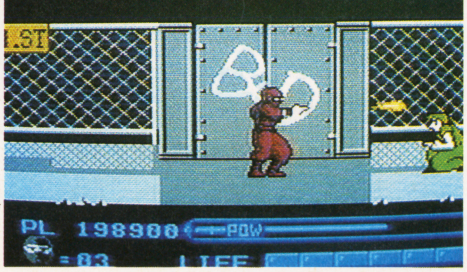
⬆敵の背後から、首を締めつけるサイゾウ。この他にも多彩な攻撃が期待できるのだ。



➡下水道での戦いだ。敵の攻撃よりも早く、忍法を繰り出すのだ！



⬅リアルなデモ画面だ。忍者サイゾウは、手裏剣の使い手でもあった。



⬅忍法を使うと、なんと指先から炎が飛び出したぞ。これで敵の飛び道具にも負けないぞ。

©KYUGO

メーカースクランブルインフォメーション　ポニーキャニオン

2月に衝撃のライブ・デビューをはたしたS.S.T.BAND。その大成功ライブを記念して、バンドとMD、アウトランのステッカーを3枚1組で10名様にプレゼント。あて先は㊙編集部『S.S.T.ステッカー』係まで。

激亀忍者伝

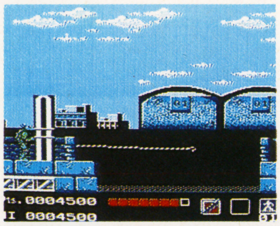
R	―	ACT	コナミ	価格未定	5月下旬予定

4人の亀忍者が悪の組織に立ち向かう

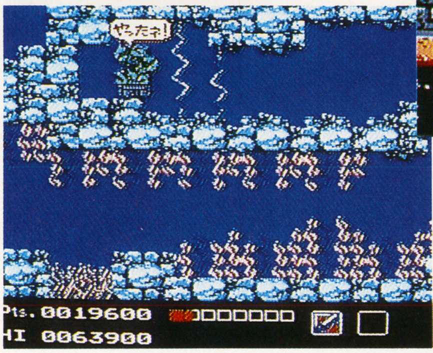
アメリカのコミックで大人気のヒーローが、アクションゲームになって日本にやってきた！

生体変換銃"MTガン"の光線を浴びせられ、巨大なネズミの姿になってしまったスプリンターという名の老人がいた。その1人娘エイプリルが何者かに誘拐されてしまった。誘拐したのは、謎の犯罪組織"フットクラン"。その組織のボス、シュレッダーは彼とスプリンターを変形させた奴だったのだ。シュレッダーを倒すため、スプリンターの弟子の4人の亀忍者が立ち上がった。エリアは全部で6つあり、クリアするたびに、新しい目的が明らかになる。ヌンチャク、棒術など各キャラに特技がある。それを生かすのが勝利への道だ。

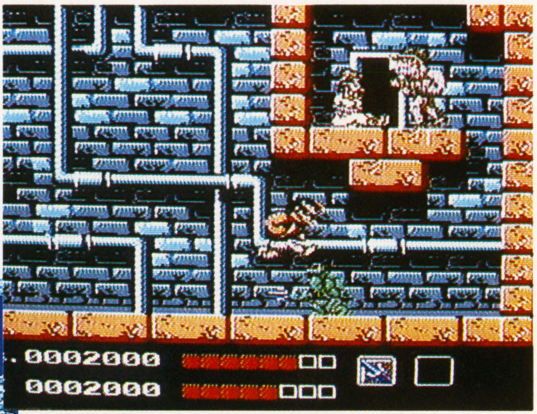
それではエイプリルを救出に出発だ。



⬆ジャンプしても、とうてい飛びこえられそうにない落とし穴。でも、ロープのアイテムがあれば大丈夫。



⬆エリア2には水中ステージもある。ここでの目的は、ダムに仕掛けられた8つの爆弾を2分以内にはずすこと。



⬆エリア1の目的は、スプリンターの娘・エイプリルを助け出すこと。この娘がエイプリルかな？

⬆メッセージを聞き、4人の亀忍者から1人を選んでゲームに挑戦。

Teenage Mutant Ninja Turtles® is a registered trademark of Mirage Studios, USA. ©1988 Mirage Studio, USA／KONAMI

燃える！お兄さん

R	―	ACT	東宝	価格未定	発売日未定

おにーさんが大活躍するのだっ、あうっ!!

昔むかしの話。平和な国宝城に大事件が起こった。地底界から現れたドラ・ゴンが、雪絵姫を連れ去ってしまったのだ。ドラ・ゴンは5万年前、天使との戦いで「ンたま」を失いパワーが出ない。そこで雪絵姫の超ゴリッコパワー、「ロリコニア」を使って、世界征服を始めようとしているのである。

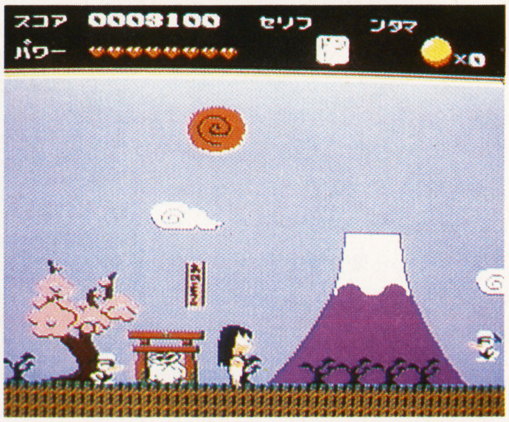
そこで、我らがお兄さんは、ドラ・ゴンを倒し、雪絵姫を助けるため、火堂クンたちと一緒に旅立った。

「竜のンたま」は全部で5つ。ドラ・ゴンの部下、ホラフク神たちが守っているという。お兄さんたちは、数々の難関を切り抜けホラフク神たちを倒し、「ンたま」に隠された天使の武器を集める。そして最後の敵ドラ・ゴンを倒すのだ。お兄さんたちは、無事に雪絵姫を助け出せるのか？

⬆城主のとーちゃんはギャンブル好き。ある日、謎の黒い影にスッテンテンにされ、雪絵姫を賭けた大勝負にでた…。

⬆コンティニューがあるから、思いっきりあばれられるのだっ、あうっ！

⬆なんと、黒い影の正体はドラ・ゴンだった。よ～し、こうなったら、お兄さんが雪絵を助け出しに行くのだっ、あうっ！



⬆主人公のお兄さんは、セリフを使いわけて敵を攻撃するのだ。左右からせまり来る、ダックくんを倒すのだっ。日本情緒たっぷりのグラフィックが楽しいのだ、あう。

©佐藤正／集英社・日本テレビ・東宝 ©1989 TOHO CO., LTD.

百貨店栄店玩具売場（4会場とも13:00開始）当日の内容は、須田PIN（ウィザードリィ・マスタープレイヤー）による『ウィザードリィII』の紹介や質問・相談、ウィザードリィモンスター当てゲーム大会等です。

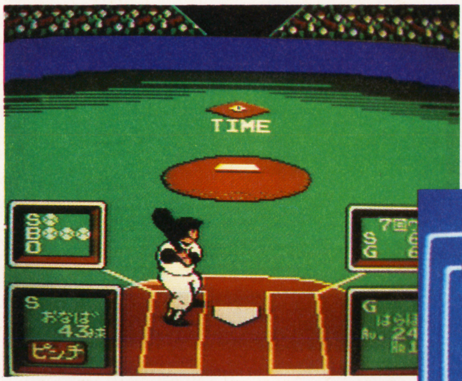
ウルトラベースボール

B	SPG	カルチャーブレーン	¥6,500(予)	8月発売予定

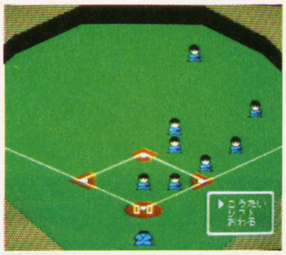
野球ゲームはこれでとどめだ!

CとPの2リーグ、謎の?リーグ、自分で作れるオリジナルリーグの各6球団、全部で24球団のなかから1チーム選んで、まずはオープン戦だ。ペナントレースは、好きなリーグで6人まで参加できる。3つのリーグからの選抜球団とオリジナル球団で混成リーグも組めるから、夢のペナントレースもできるんだ。バッテリバックアップをフルに使っているから、エディットした球団のデータもペナントレースの勝敗も、全個人成績も何でもかんでもセーブできる。

対戦の舞台となる球場は、6球場が用意されていて、オープン戦では好きな球場を選べる。ペナントレースではホーム球場制で、自動的に決定する。野手の守備位置のシフトが自由にできるなどの機能も充実。今までにない多機能&大容量の野球ゲームだ。

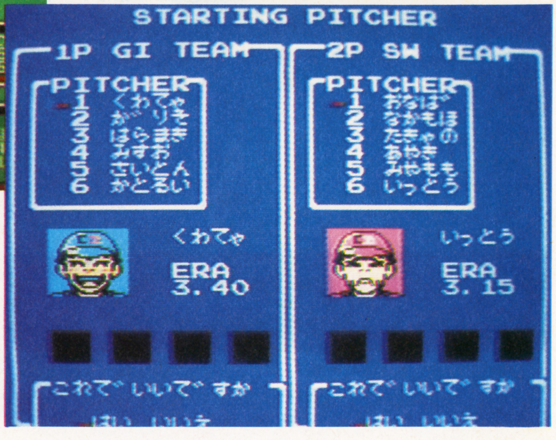


⬅プレイ中の画面は、投げやすく、打ちやすくなるように、考えられているのだ。



⬅投手と捕手以外のすべての守備陣に、細かくシフトを指示できるのだ。

⬆オープン戦では、好きな球場を6つの中から選択できる。



➡先発投手の選択画面。投手の表情で、その日の好・不調が一目でわかるようになっている。

©カルチャーブレーン

必殺道場破り

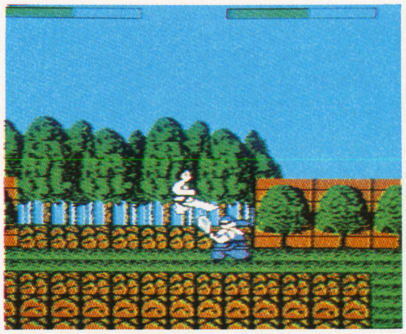
B	ACT	シグマ	¥6,500	8月発売予定

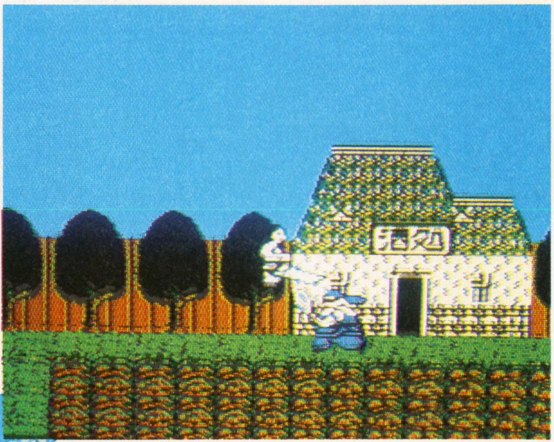
究極の武闘家をめざし、12の道場を統一

最近、楽しい趣向をこらしたゲームが増えてるけど、これもそのひとつ。なんと、12の流派に分かれる武術道場を統一するSLG要素と、各道場主が対決する格闘アクション要素がドッキングしたのだ。

シミュレーションシーンでは、キミの流派の勢力を広げるごとに(他の道場をキミのモノにするごとに)門下生が増え、それに連れて入門料で得られる収益も多くなる。この金で流派に合わせた武具や防具を買い、装備を調えるのだ。

アクションシーンも本格的。12の道場主が、それぞれの流派の武術を体得している。剣道の達人"闇の一刀斎"や、くさり鎌を自在に操る"かまいたち"、強靭なムチと色気を武器にする"紅サソリ"などバラエティに富んでいる。弱肉強食の世界なのだ。





⬆街中、城、森など背景も様々。手強そうな敵に対しても、修業を積み各能力をアップさせていけば、倒すことができるだろう。

⬅かまいたちのくさり鎌が襲いかかる。動きが素早くてこちらの攻撃をすぐかわしてしまう。が、防御力はそれほど高くない。

⬆くり出す技の数も豊富。それに、簡単操作だから大技もガンガン使えてしまうのだ。

©シグマ

パック・イン・ビデオ

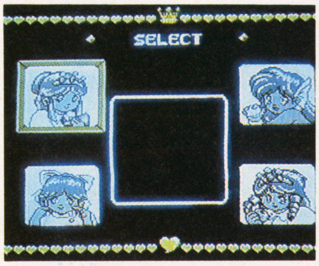
3月21日にビデオ『マンガ 海江田万里のわかりやすい消費税』(VHS ¥6,800)を発売します。4月1日からはファミコンソフト1本買うにも、消費税がかかってくるから、これを見て立派な消費税通になろう。

田代まさしのプリンセスがいっぱい

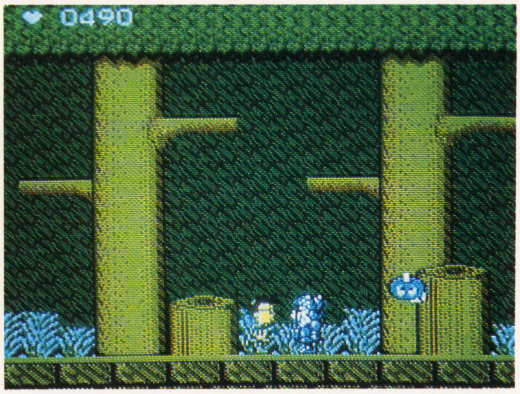
—	ACT	EPIC・ソニーレコード	価格未定	8月発売予定

ブロマイドにされたお姫さまを救え!

田代まさしさんことマーシーのとっても可愛いアドベンチャーゲーム。ウルトラマージョに支配されそうになっているフェアリーランドを救うために、マーシーはフェアリーランドへと旅立ってゆく。あなたはマーシーとなって4人のお姫様を助け出さなければならない。4つのおとぎの国にいるお姫様たちを誰から助け出すのかは君次第。マルチスタートの新しいゲームです。



⬆この4人がブロマイドにされてしまったお姫様たち。キミは誰から助け出す?



⬅マーシー、気をつけて! 右に見えるのはスケルトンだ。早くやっつけて先に進まなきゃ。

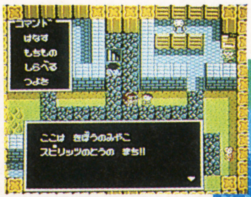
©CBSソニーグループ

ホワイトライオン伝説
—ピラミッドの彼方に—

B	RPG	ケムコ	¥6,200(予)	6月下旬予定

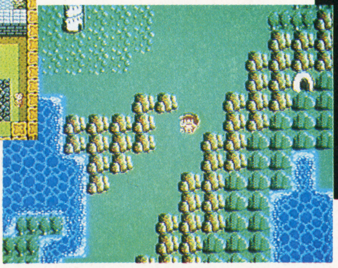
伝説のライオンを探す冒険の旅!

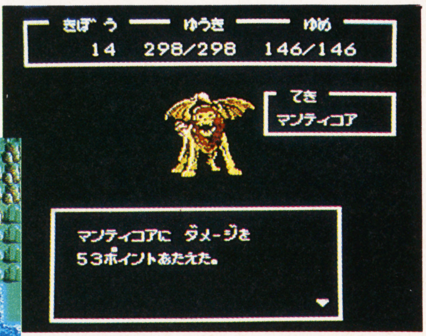
伝説のホワイトライオンを探す旅に出たまま帰らぬ両親。マリアは両親を求め、ひとりアフリカの原野へ向かう…。現地で出会う、妖精や魔法使いなどを仲間にしながら、幻想的な世界を旅するマリア。襲いかかるゾンビやゴーレムたちに、力をあわせて立ち向かう…。夢、希望、そして勇気を問いかける、新しいタイプのファンタジッククロールプレイングゲームだ。



⬆希望の都、スピリッツの塔の町。町の人たちに、いろんな情報を教えてもらおう。

⬇右上の洞くつには、いったい何が待っているのだろうか?





⬆モンスターとの戦闘シーン。勇気がなくなるとやられてしまうのだ。

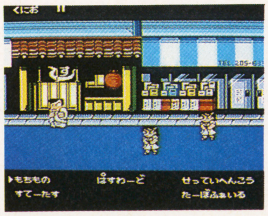
©KEMCO

ダウンタウン熱血物語

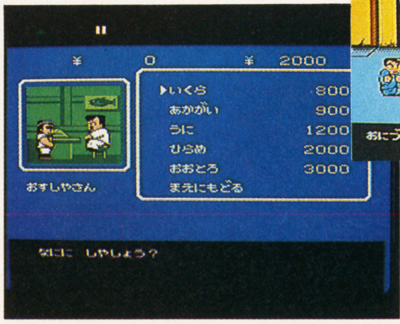
—	ACT	テクノスジャパン	¥5,900	4月25日発売

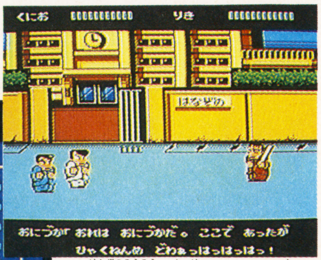
あの『熱血』シリーズの最新作だ!!

冷峰高校で悪の限りをつくし、「ダブルドラゴン」と言われ恐れられている、双子の兄弟竜一・竜二ら諸悪の根元を叩き潰すため、我らの「くにお」が立ち上がる!! 広大なマップの中を、冷峰高校目指してへ突き進め。敵の配下を打ち倒してお金を稼ぎ、途中のお店に立ち寄るのだ。お店では、体力回復や攻撃力がアップ。必殺技も覚えられる。究極のコミカル・アクションAVGなのだ。



⬆かわいい(?)女の子たちがいっぱいの、花園商店街。お寿司屋さんの看板にふらふらと……。





⬆花園高校で熱血コンビを待つのは鬼塚クン。強そうだけど頭は弱そう……かな?
⬅う、高い! でも、食べると体力が回復する。それじゃあ、いくらでも頼もうかな。

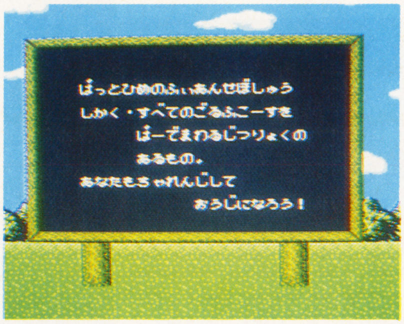
メーカースクランブルインフォメーション バンダイ
3月19日(日)にハイパーショットゲーム大会が開催されます。場所は名古屋のテレビ塔前の大通りで時間は13:00~15:00です。優勝者にはハイパーショットをプレゼントしますのでドシドシ参加してくださいね。

パット・パット・ゴルフ

ディスク	—	SPG	パック・イン・ビデオ	￥3,500	3月下旬発売

かわいさあふれるパターゴルフゲーム

老若男女、誰もが楽しめるゴルフゲームが登場。操作は簡単、ルールは単純、みんなでワイワイ遊ぶにはもってこいのゲームなのだ。ゲームの種類はひとりでまわるチャレンジゲームと、最高4人までプレイでき、ハンデもつけられるストロークゲームのふたつ。各コースにはかわいいキャラがいっぱい登場し、楽しい仕掛けも盛りだくさん。キミは全コースをクリアできるか!?



⬅チャレンジゲームにはこんなストーリーがある。全コースをパーでまわれば、キミはパット姫と結婚できちゃうのだ!

⬆障害物をさけながら、キャラクターをうまく利用してプレイする。けっこう奥が深いゲームなのだ。

©パック・イン・ビデオ

キャプテンED

カセット	—	STG	CBSソニーレコード	￥5,900	発売日未定

時代は江戸、ところが宇宙!?

悪魔の星「キョウ星」を拠点に、悪の限りを尽くす全宇宙の敵大魔王。ヤツに連れ去られた恋人を救い出せ!! 7つの星に幽閉されている七福神が、キョウ星への道を教えてくれる。はたしてEDは大魔王を倒し全宇宙に平和をもたらすことができるか!? 江戸時代の宇宙という、奇想天外な舞台設定がポイント。いろんな要素が盛りだくさんの、バラエティ・シューティングだ。

⬆不気味な敵。まるでメデューサのようだね。

⬇この美しい惑星にも、大魔王の魔の手が伸びているのだろうか……?

⬆神々の相性によっては、自機に悪影響を及ぼすこともあるぞ。

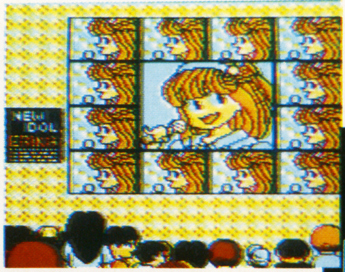
©1989 CBS/SONY GROUP INC.

アイドル八犬伝

カセット	—	AVG	トーワチキ	￥6,000(予)	7月発売予定

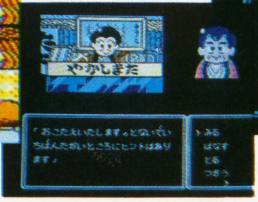
可愛い女の子が主人公のAVGだ

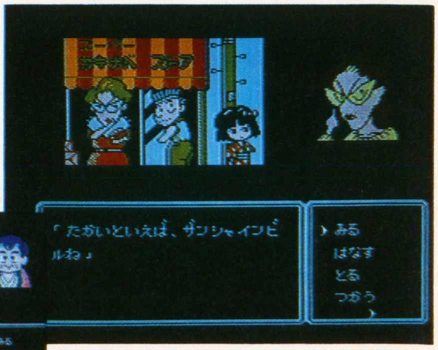
八犬伝と聞くとチャンバラ時代を思い出す人も多いと思うが、この八犬伝は現代が舞台。キミは主人公・西園寺エリカとなり、7人の仲間を探してアイドルスターを目指すのだ。誰にでも親しみやすい芸能界を舞台にしたAVGなのだ。裏の芸能界を仕切る悪党、暗黒イロモノ大王の野望を打ち砕き、スーパーアイドルになれるか? エリカちゃんの運命はキミの頭脳次第だぞ!!



⬆主人公の西園寺エリカちゃん。可愛い娘だね。

⬇占いでは、都内でいちばん高いところになにかヒントがあるという……。





⬆通行人のオバチャンに、ヒントを教えてもらっちゃった。

©トーワチキ

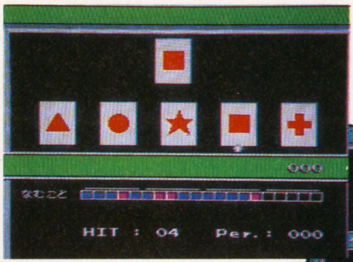
メーカースクランブルインフォメーション エニックス
陶器人形や文具など、大好評の『ドラゴンクエストワールドグッズ』に、さらにベビーサタンのぬいぐるみや、ハーゴンの陶器人形が新しく仲間入りしました。全国有名デパート玩具店で発売中です。

マインドシーカー

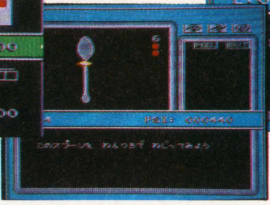
R カセット	—	ETC	ナムコ	価格未定	発売日未定

異色のエスパー製造ソフト!?

この『マインドシーカー』は、いままでファミコンで発売されているゲームとは違う。実在の超能力者「清田益章」が監修した、超能力開発ソフトなのだ。それも透視、念力、予知能力などのトレーニングは、実際に公的研究所で行なわれているモノと同じという本格派だ。なお、訓練で好成績を上げたヒトは、エスパーたちの集まる「サイサロン」が舞台の超能力ゲームが楽しめるぞ。



⬆超能力開発にはつきものの、神経衰弱ゲーム（?）だ。


⬇昔なつかしのスプーン曲げ。一時期、大流行したんだよ。

⬆トレーニングから卒業できたら、いよいよ町に出て、各種イベントに挑戦するのだ。

©(株)ナムコ※シャープC1では作動しません。

ウィロー

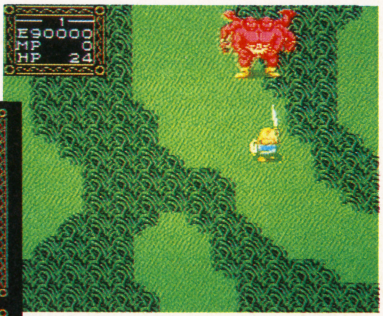
R カセット	—	A・RPG	カプコン	￥5,900（予）	7月発売予定

ファンタジーアクションRPG!!

天空からの使者「バブモーダ」は、おのおの強大な魔法で、全世界を我が物にしようとする。はたして邪悪な魔法から世界を救うことができるか!? あの「ジョージ・ルーカス」監督の大ヒット映画「ウィロー」がファミコンになったのだ。美しいファンタジーの世界を舞台に、オリジナルに忠実なストーリーで、映画の面白さとファミコンの楽しさが見事にマッチしているのだ。

⬆不気味に静まり返った村。何が待ち受けているのか!?

➡人の言葉がわかる巨大なドラゴンだ。



⬆強敵「デビルハインド」。はたして倒せるかな？

©Lucas Film All right Reserved ©CAPCOM

早耳ドラゴン

●アテナから『ドラゴンユニット』というタイトルのアクションゲームが出ます。発売日、価格はともにまだ未定ですが、アーケード版の移植ということです。ゲーム内容は、ある王国の城の牢獄に閉じ込められてしまったレイラ姫を、主人公である隣国の若き王デュークが救うために旅立つというものです。道や床に落ちているアイテムボスを倒すと出てくるアイテムを使って、自分をどんどんパワーアップさせていくアクションゲームです。期待して続報を待っていてくださいね。

●東京書籍から7月に『パーフェクトボウリング』が発売の予定です。未来っぽいボウリング場で、1人でコンピュータと対戦したり、2人プレイで対戦したり、チームを組んでのダブルスプレイをしたり、5種類のモードで楽しむことができるんです。最大8人までいっしょに遊べちゃうんですよ。

●ケムコでは『アンインバイテッド』というタイトル（仮称）のアドベンチャーゲームをこの夏発売する予定です。これは『シャドウゲイト』と同じく、アイコム・シミュレーションズからの移植だそうです。

●コナミではミニ四駆のゲームを企画中です。どんな内容になるかはお楽しみに。

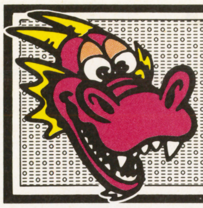
お　わ　び

㊖ファミコン第4号130ページの、『ファミコン探偵倶楽部　うしろに立つ少女（前編）』の紹介記事において、写真と説明が入れ違っている個所がありました。任天堂株式会社、読者のみなさまにご迷惑をおかけしたことを、ここに謹んでお詫びいたします。

また、同号138ページの発車時刻表のなかで、『未来戦士ライオス』となっているのは『未来戦史ライオス』の誤りです。訂正しおわび致します。

メーカースクランブルインフォメーション B.P.S.

4月16日（日）に東京・秋葉原のラジオ会館8Fで『テトリスゲーム大会』を開催します。時間は午前10時から午後2時までです。ビデオデッキやCDラジカセ等豪華な賞品を用意しています。詳しくは㊖の次号で。



ドラプレ新聞

発 行 所
ドラゴンプレス情報局
1989年３月10日発行　第34号

糸井重里の『MOTHER』7月、RPGが変わる!?

子供だけでなく、大人である自分も遊べるゲームを作りたい！　7月発売に向け、コピーライター糸井重里さんがファミコンソフトの制作にチャレンジしている。

「糸井重里がＦＣソフトを作ってるらしい」。このウワサは前々から業界内外に広まっていた。そして先日、そのソフトがついにベールを脱いだ。『糸井重里制作ＦＣソフト・ＭＯＴＨＥＲ』の発表記者会見が３月２日に行なわれたのだ。

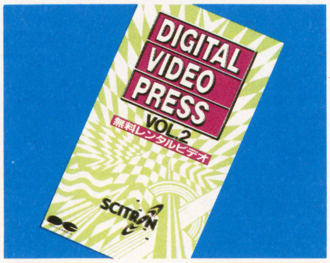
ゲームのジャンルはＲＰＧ。それも、特に新しいシステムを導入しないオーソドックスなＲＰＧだ。

「いちばんシンプルなシステムの中で、どれだけ面白くできるか」これがゲームを作る上での、糸井さんのひとつの挑戦である。自らクレイジーなＦＣファンと称する糸井さんだけあって、その意気込みは相当なもののようだ。ファンだからこそ思いつくゲームアイデアを、ふんだんに盛り込んだソフトが期待できる。とはいっても、名目だけのアイデアではない。例えば、「○×システムを導入した画期的ソフト」といいつつ、やってみると面白くない、そんな今のソフト事情にウンザリしているからこそ、あえてシンプルなシステムを選んだと糸井さんは言う。

ＢＧＭを担当するのは、ムーンライダーズのギタリスト鈴木慶一さん。アルペジオ（分散和音）を使った今までのゲームミュージックとは対称的に、ロック調のビートサウンドを用意している（このＢＧＭは、外人の子供をボーカルに据え、ＣＢＳソニーからソフトと同時発売の予定）。

さらに、『スーマリ３』の宮本プロデューサーも制作にタッチ、キャラデザインも著名なイラストレーターＸ氏（(勝)では南伸坊氏と予測）という豪華スタッフ。『ドラクエⅣ』に対抗する、この夏話題のソフトとなりそうだ。

ゲームミュージックのライブが見たい人は…



GMレーベル・サイトロンが、全国でビデオコンサートを開催するぞ。SSTバンドのデビューライブが見られるのだ。

２月９日、東京厚生年金大ホームで、「メガドライブスパークリング1989」コンサートが行われた。(勝)の読者も招待されたから、見た人もいるよね。このライブでは、世界初のゲームミュージックバンドである「SSTバンド」がデビューし、大迫力のサウンドを聴かせてくれた。

サイトロンのビデオコンサートは、そのライブ風景を中心に、豪華賞品の当たるクイズ大会なども行われる全国的なイベントなんだ。

また、SSTバンドのライブは『ストライダー飛竜』などの新作情報も収録した「デジタルビデオプレス２号」（30分・VHSのみ、サイトロン協力店で無料レンタル可能）でも見ることができるよ。ビデオコンサートに行けない人は、こっちを見て興奮しよう。

北海道	旭川	ディスクポート西武小路
	札幌	キクヤ
東北	仙台	サイトー楽器
	郡山	三野屋
	福島	ざ・らんど
		オリエンタルレコード
	盛岡	新星堂盛岡
	青森	音楽堂本店
関東・甲信越	池袋	五番街
	吉祥寺	山野楽器吉祥寺サンロード店
	伊勢崎	N.Nナカジマ
	所沢	ディスクポート西武所沢
	鹿沼	はしだ楽器
東海・北陸	浜松	イケヤ本店
	福井	松木屋本店
	四日市	北勢堂四日市店
	名古屋	ヤンレイ名古屋
近畿・四国	梅田	十字屋 梅田
	吹田	サウンドワールド吹田
	心斎橋	ミヤコ本店
	西大寺	大月楽器 奈良ファミリー
	膳所	ディスクポート西武大津
	泉ヶ丘	ワタナベ楽器 泉北
	松山	松山デューク
	高知	高知デューク
中国	広島	ダイイチ本店
九州	福岡	ヨシダ楽器本店
		ベストデンキ本店
	熊本	帝都無線
	宮崎	西村楽器本店
	佐賀	久米楽器
	長崎	アトム本店
	鹿児島	十字屋

＊開催日時は，次号で詳しくお知らせします．

ゲームは現代劇RPG

『MOTHER』はアメリカの田舎町に住むフツーの少年が主人公。スピルバーグの映画のようなRPGだって。

ゲームシナリオは糸井さんの完全書き下ろしだ。とくにキャラのセリフは、あのひかえ目（？）な糸井さんが自慢したくなっちゃうほどの面白さだって。さらに魅力的な脇役が300人以上登場し、ゲームを盛りあげる。主人公より人気が出そうなキャラもいるとか……。ユニークなアイテムもいっぱいで、詳しくはまだ謎だけど、「パン」なんてアイテムもあるって話だ。「ゆっくり遊んで欲しい」これが糸井さんからのメッセージ。シナリオをじっくり読んで欲しいってことだろうね。

©1989 Nintendo

インフォメーション

Presents 幸せのおすそわけ!!

アスキーリーグでかち獲った賞品をあげちゃう

ドラプレ新聞でもお伝えした、『第2回編集部対抗アスキーリーグ大会』で、結婚式を間近に控え、ただ今㊗1の幸せ者・ローラ高野が球団代表を務める東京マルガッツは、惜しくも第2位という成績だった。「そろそろ財形貯蓄を…」と考え始めているローラ高野は、「もらえるものは、何でももらう」とばかりに〝R・ウッドヘッド賞〟の賞品をかち獲ってきたが、「幸せは1人じめにしてはイケナイ!!」ということで、今回の〝幸せのおすそわけ〟とあいなったわけです（ヤッタネ）。

〝R・ウッドヘッド賞〟の中身は、ウィザードリィカイト（凧）1個。ジャンパー1着。Tシャツ1枚。メタルフィギュア9個。『ウィザードリィ讃歌』楽譜1冊。R・ウッドヘッドのサイン色紙1枚。88年版カレンダー10本。スプーン3本。希望者は、ハガキに住所、氏名、年齢、希望する品名を書いて、㊗編集部インフォメーション・ウィザードリィグッズ係まで。しめ切りは3月23日、当日消印有効だよ。

Video 『大魔界村』の興奮を再び

『大魔界村』『ロストワールド』『ストライダー飛竜』

ポニーキャニオンから、人気ゲームのビデオが2本同時に発売されるぞ。カプコンのゲームの中でも、特に親しまれている『魔界村』。このアップバージョン版が、ただ今ゲーセンで大人気の『大魔界村』。マイキャラはもちろん、敵だってパワーアップしていて、クヤシイ思いをしている人も多いはず。今回は、このゲームを完全収録。しかも、ストーリーをナレーションで説明してくれるぞ。30分、Hi-Fiステレオで、¥3,800。

2本目は、人気ゲーム3本をまとめた『カプコン・ゲーム・シンドローム』。内容は、『大魔界村』の他、『ロストワールド』『ストライダー飛竜』の全てを完全収録したもの。90分もので、Hi-Fiステレオ、¥9,800。

グラフィックの美しさや、ファンタジックなキャラには、以前から定評のあるカプコンのゲームを、ビデオで、ゆっくり先のほうの面まで楽しむのもいいぞ。発売日は、3月21日。

←あの、壮絶な戦いを思い出して、キミは手に汗にぎってしまうことだろう。

Video ガンダム初のオリジナルV

6話連続のオリジナルビデオ『機動戦士ガンダム0080』

アニメ『機動戦士ガンダム』が、初めてTVでオンエアされたのが1979年。そして今、ガンダム誕生10年目に初の完全オリジナルビデオシリーズがバンダイから発売される。タイトルは『機動戦士ガンダム0080〜ポケットの中の戦争〜』。物語は、第1作『機動戦士ガンダム』と同じ時代設定だ。全6巻完結（6話連続、各30分）、3月25日発売（以下毎月25日発売）で、4,800円の予定。

発売を記念して、ガンダムのテレホンカード10枚と、プラモデル10個をプレゼント。㊗編集部インフォメーション　ガンダム係まで。しめ切りは3月23日。

←中央の少年が、主人公のアルだ。美樹本晴彦・画。

↓コイツが、ジオンのMS・ゴッグだ。強そう。

Music 『ジーザス』BGM集

すぎやまこういち氏作曲、編曲なのだ！

ハイレベルの画面、イメージピッタリのBGM、映画のようなストーリー…と、評判の高かったパソコン・ゲーム『ジーザス』が、ファミコン化されて、3月17日に発売される（今回のファミコン版にも、パソコン版と同じBGMが入っている）。

そこで、『ジーザス』のBGM集が、4月21日、キングレコードから発売される。編曲はもちろんこのゲームのBGMを作曲した、すぎやまこういち氏。大オーケストラ・アレンジだから、壮大な気分にひたれること間違いなしだよ。CD¥2,843。カセット¥2,369。

©キングレコード

〈GM情報〉 3／21 ソーサリアン　スーパーアレンジVer.3（キングレコード）CD¥3,000カセット¥2,500 SYVALION ZUNTATA-G.S.M. TAITO 3-（ポニーキャニオン）CD¥2,800カセット¥2,500 4／21 ジーザス　恐怖のバイオ・モンスター（キングレコード）CD¥2,843カセット¥2,369

しんさくじょうほう
新作情報 ドラゴンプレス
発車時刻表
はっしゃじこくひょう

記号の見方

D	ディスク
T	ファミトレ
B	バックアップ付き
3	3Dシステム対応
片	片面ディスク
W	書き換えのみ

※印がない場合はカセット
(前)(後) 前編・後編
(予) 予価

ACT	アクション
RPG	ロールプレイング
A・RPG	アクションロールプレイング
AVG	アドベンチャー
STG	シューティング
SLG	シミュレーション
SPG	スポーツ
PZG	パズルゲーム
ETC	その他

月/日	タイトル	形態	ジャンル	メーカー	価格(円)	ワンポイント
3/17(金)	ローリングサンダー		ACT	ナムコ	5,500	アーケードで大人気
	爆笑！人生劇場		ETC	タイトー	5,900	人生ゲームをファミコンで
	ジーザス		AVG	キングレコード	5,900	グラフィックが美しいAVG
	ホーリー・ダイヴァー		ACT	アイレム	5,500	不気味な雰囲気のホラーACT
3/20(月)	光GENJI・ローラーパニック	D	AVG	ポニーキャニオン	3,200	ローラースケートを取り戻せ！
3/24(金)	ファミリーピンボール		ETC	ナムコ	4,900	対戦モード付き
	暗黒神話		AVG	東京書籍	5,900	諸星大二郎原作のFC化
3/28(火)	じゃじゃ丸忍法帳		RPG	ジャレコ	5,800	じゃじゃ丸とさくら姫の冒険
	ビッグチャレンジ！ガンファイター	D	ACT	ジャレコ	3,200	ガンマンが町に平和を取り戻す
3/30(木)	アフターバーナー		STG	サン電子	6,200	アーケードの迫力そのまま
3/31(金)	ホームランナイター	B	SPG	データイースト	5,800	選手を育てチームを強化
	オペレーションウルフ		STG	タイトー	5,900	人質を救出せよ
	シャドウゲイト	B	AVG	ケムコ	6,200	悪魔の館を突き進め
	松本亨の株式必勝学II	B	SLG	イマジニア	9,800	億万長者をめざそう
3月下旬	パット・パット・ゴルフ	D	SPG	パック・イン・ビデオ	3,500	ビギナー向きパターゴルフ
4/7(金)	ガーフィールドの一週間		ACT	トーワチキ	5,500	ユニークなネコの冒険
4/14(金)	ドラゴンスピリット 新たなる伝説		STG	ナムコ	5,200#	自機がドラゴンのSTG
4/20(木)	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	B	SLG	光栄	9,800	CD付きだと¥12,300
4/25(火)	本命		ETC	ニチブツ	9,800	競馬をシミュレート
	ダウンタウン熱血物語		ACT	テクノスジャパン	5,900	またまたくにおが大暴れ
4月下旬	ファミコン探偵倶楽部PART2 前編	D	AVG	任天堂	未定	パート1の2年前の事件
	ベースボールスター	B	SPG	SNK	5,900	オリジナルチームで優勝めざせ
	デビルマン		ACT	ナムコ	5,500#	デビルマン対デーモンの闘い

ディスクライター書き換え中

ACT アイスクライマー　ウルトラマン2　仮面ライダーBLACK　奇々怪界　グーニーズ　スーパーマリオブラザーズ　スーパーマリオブラザーズ2　ドラキュラII　ドンキーコング　ドンキーコングJr.　バーガータイム　爆闘士パットンくん　ファイナルコマンド赤い要塞　風雲少林拳暗黒の魔王　ぼくってウパ　魔塔の崩壊　夢工場ドキドキパニック　レッキングクルー　ワードナの森

RPG ウルトラマン倶楽部 地球奪還作戦

A・RPG アスピック　カリーンの剣　シルヴィアーナ　ゼルダの伝説　ダンディー(ゼウォンの復活)　ファイヤーバム　リンクの冒険

AVG クレオパトラの魔宝　サムライソード　じゃあまん探偵団魔隣組　新・鬼ヶ島(前・後)　探偵神宮寺三郎・危険な二人(前)　なんきんのアドベンチア　ファミコン探偵倶楽部(前・後)　Mr. GOLD

STG 亜空戦記ライジン　ガンスモーク　ザナック　ジャイラス　ツインビー　ハレーウォーズ　ビッグチャレンジ！ドッグファイトスピリット　燃えろツインビー

SLG SDガンダムワールド　SDガンダムワールドマップコレクション

SPG アイスホッケー　エキサイティング・サッカー　エキサイティング・バスケット　エキサイティング・ベースボール　F1レース　キック&ラン　コナミック・アイスホッケー　コナミック・テニス　ゴルフトーナメントUSコース　スマッシュピンポン　3Dホットラリー　バレーボール　ビッグチャレンジ！柔道選手権　VS.エキサイトバイク　プロレス

PZG エッガーランド 創造への旅立ち　バブルボブル

ETC エキサイティング・ビリヤード　帰ってきたマリオブラザーズ　谷川浩司の将棋指南II　タロット占い　ナゾラーランドスペシャルIII　パチコン　パチンコGP　麻雀(2人用)　麻雀家族　プロフェッショナル麻雀・悟空　遊メイズ　地雷くん

※3月10日現在で書き換え中のゲームです

ディスクライター書き換え開始日

探偵神宮寺三郎・危険な二人(後)	3月24日
機動警察パトレイバー 第2小隊出動せよ！	3月24日
タマ&フレンズ 3丁目大冒険	4月21日
ピンボール	未定

月/日	タイトル	形態	ジャンル	メーカー	価格(円)	ワンポイント
5/1(月)	Mからの挑戦状		AVG	トーワチキ	6,000	ホームズシリーズの第3弾
5/2(火)	株式道場	B	SLG	ヘクト	9,800	実在東証銘柄200社登場
5/26(金)	スーパーチャイニーズ2 ドラゴンキッド		A・RPG	カルチャーブレーン	5,900	2人同時プレイのRPG
5月下旬	ファミコン探偵倶楽部PART2 後編	D	AVG	任天堂	未定	主人公と空木の出会いを描く
	激亀忍者伝		ACT	コナミ	未定	4人の亀忍者が大活躍
5月予定	天地を喰らう	B	RPG	カプコン	5,900	三国志のRPG
	殺人倶楽部		AVG	セタ	6,800	歯ごたえのある本格AVG
	ウルティマ 聖者への道	B	RPG	ポニーキャニオン	5,900(予)	聖者をめざし旅を続ける
	谷川浩司の将棋指南III	B	ETC	ポニーキャニオン	5,800(予)	真剣七番勝負の対局
6月下旬	帰って来た!軍人将棋なんやそれ!?		ETC	ソフエル	5,500	バラエティに富んだ軍人将棋
	キテレツ大百科		ACT	エポック社	未定	夢の世界から仲間を救え
	ホワイトライオン伝説	B	RPG	ケムコ	6,200(予)	人気映画のファミコン化
6月予定	アメリカンドリーム		ETC	ココナッツジャパン	5,900	12種のスロットマシーンに挑戦
	脱獄		ACT	ケイアミューズメントリース	5,800	迫る敵を倒しながら脱獄せよ
	武田信玄2	B	SLG	ホット・ビィ	6,800	画期的な世継ぎシステムを採用
	明治維新	B	SLG	ユース	6,200	SLG+AVGのニューゲーム
	ダンジョン&マジック	B	RPG	ナツメ	6,500	1500種の魔法が作れる
7月予定	アイドル八犬伝		AVG	トーワチキ	6,000(予)	スターへの階段を上れ
	なんてったってベースボール		SPG	サン電子	未定	FC初のダブルカセット方式
	全米プロバスケット		SPG	ビック東海	5,800	動きがリアルな本格派
	究極タイガー		STG	CBS・ソニーグループ	5,900	アーケードからの待望移植
	WILLOW		A・RPG	カプコン	5,900(予)	ルーカス映画のファミコン化
	ワールド スーパー テニス		SPG	アスミック	未定	レンドル、エバートとプレイ
	SDガンダム2	B	SLG	バンダイ	6,800(予)	新機能が盛りだくさん
	地獄のインナーウォーズアバドックス		STG	ナツメ	未定	下にスクロールするSTG
	パーフェクトボウリング		SPG	東京書籍	未定	最大8人まで同時にできる
	MOTHER		RPG	任天堂	未定	糸井重里の作ったRPG
8月上旬	ウルトラベースボール(仮称)		SPG	カルチャーブレーン	6,500(予)	全6球場24球団!
8月予定	必殺道場破り	B	ACT	シグマ商事	6,500	12の流派をキミが統一
	サンダーバード		STG	パック・イン・ビデオ	5,500(予)	やればやるほど自機が強力に
	田代まさしのプリンセスがいっぱい		ACT	EPIC・ソニーレコード	5,500(予)	4人のプリンセスを救え!
	スウィートホーム		AVG	カプコン	6,500(予)	怪奇の世界からの脱出ゲーム
	北斗の拳3	B	RPG	東映動画	6,200(予)	シリーズ第3弾はRPGだ!

8月以降のソフト

〈8月予定〉ダンジョン放浪記*アスキー
〈9月予定〉マルサの女*カプコン
シャンカラ 陰謀の惑星*アイ・ジー・エス
御存知 弥次喜多珍道中*HAL研究所
名門!多古西応援団*アスミック
激闘プロレス*テクモ
未来戦史ライオス*パック・イン・ビデオ
〈10月予定〉ヴィーナス戦記*バリエ
V'BALL(仮称)*テクノスジャパン
忍者らホイ!*アスキー
飛龍の拳III*カルチャーブレーン

発売日未定のソフト

魔獣都市ナーガ*アイレム
コズミック イプシロン*アスミック
ドラゴンユニット*アテナ
ドラゴンクエストIV*エニックス
LIVE IN POWERBOWL*EPIC・ソニーレコード
メルヴィルの炎/黄金バット(仮称)/うさぎ次元の盗難事件(仮称)/マイト&マジック(仮称)*学研
シェラザード2*カルチャーブレーン
忍者サイゾウ*九娯貿易
新説・宮本武蔵(仮称)*キングレコード
甲子園*ケイアミューズメントリース
アンインバイテッド(仮称)*ケムコ
麻雀大会*光栄
コズミックウォーズ*コナミ
かってにシロクマ*CBS・ソニーグループ
キャプテンED(仮称)*CBS・ソニーレコード
ガデュリン*セタ
フェアリーテイル*ソフトプロ
ヘラクレスの栄光2*データイースト
キャプテン翼2/忍者龍剣伝2/激闘スタジアム*テクモ
坂本竜馬*東芝EMI
燃える!お兄さん*東宝
マインドシーカー/ドラゴンバスターII 闇の封印/ケルナグール*ナムコ
ファリア*パック・イン・ビデオ
道(タオ)*バップ
ガンヘッド*バリエ
メタル・スレイダー・グローリー*HAL研究所
美味しんぼ/モンスターパーティ*新正工業・バンダイ 名門!第三野球部*バンダイ
アーコン*BPS
サンサーラ・ナーガ/虹のシルクロード*ビクター音産
ファンタジー/ファンタジーII*ボーステック
プレジデントの選択(仮称)/ゾンビ(仮称)/妖怪大戦(仮称)*ホット・ビィ
Quarter Back Scramble/スーパースタープロレス/AD & D® *ポニーキャニオン

#=消費税を含まず ※タイトル・発売日・価格は変更する場合があります

次号予告

次号は春休み特大号だ

おっと、次はとっておきの付録が付くんですね。持っててうれしい、使えば役に立つ、画期的新案付録が2つも付いちゃう!! ドラクエ特集も絶好調ブッチギリで、㊖は次号も元気。

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン
勝ファミコン 第6号は
3/24(金)発売

おたより、プレゼント応募のあて先は
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル
㊖ファミコン編集部 の各コーナーあてに送ってください。

急告 ライター大募集!

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書②最近プレイしたゲームの紹介(800字以上)を同封のうえ、封書で下記までご応募ください。電話での問い合わせは、受け付けておりません。

あて先: 〒102 東京都千代田区九段南4―7―16 市ヶ谷KTビル
㊖ファミコン編集部 ライター募集係

EDITORS' NOTES

最近、水泳、ローラースケート、アイススケートといった遊びに凝っている。子供のころ遊んでもらえなかったウラミが今ごろ噴き出してるらしい。春になったらキャンプして、飯ごう炊さんして、魚釣りするぞのリンリンランラン㊧

4月上旬、やっと『FFII』の文庫が発売されます。お待たせしました。遅れてしまってすいません。1月末には発売する予定だったのですが…。しかし、その分、満足していただけるものになりました。本屋で買って下さい。(潔)

私の後輩に栃木の薬品会社で働いている金居という男がいます。〝彼女に見せたいので編集後記に僕のことを書いて下さい。お礼に帳簿ごまかしてユンケル1ケース送ります〟と電話をかけてきました。これでユンケルは私のものだ㊫

突然だが、じつは我が家では兎を飼っており、名をウサジという。この4月で3歳になり、そいでもって体重が3kgを超える巨大なミニウサギなのである。好物はバナナとイチゴで、バナナを見せるとピョンピョン跳ねて喜ぶぞ!!㊍

この号は付録の担当をしたため、約1か月というもの土日祭日にはほとんど縁がなかった。せっかく買ったファルトボートも出していない。月月火水木金金の世界でした。㊙

約1年前の編集後記にも、確かに同じことを書いていました。しかし、イヤな顔ひとつせずに相手をしてくれるP社のAさん(色白、K女子大卒、滋賀県出身、自称23)はエライ。㊪

最近「君の瞳に恋してる!」をよく見ています。学生時代ミポリンやラ・ムーのボーカルみたいな娘と友だちになっていたら、今ごろはきっと……ハアーッ(ため息)。㊘

佐藤編集長殿 痴がましきこと重重承知の上、言上申し上げます。私に社員採用面接官として、ひとことだけ質問させて下さい。あなたは給食当番をする気がありますか?㊋

今回から初お目見えの㋳です。以後お見知りおきを。いやー、もう覚えることがたくさんあってドンクサイ私にはとっても大変。頭がバクハツしそーだ。誰か助けてーっ。㋳

※予告のタイトル、内容は一部変更になることもあります。
※質問電話9900は、当分の間お休みさせていただきます。

Staff

Editor in Chief……佐藤 辰男
Senior Editors……高野 潔/塚田 正晃
Managing Editor……角田貢士朗
Editors……甲田 秀昭/高山 修一
松本 剛/渡部 雅人/山田美恵子
Contributing Editors……Kライターズクラブ
柳沢 孝文/三之瀬耕平/羽根 正人
橋本理恵子/高木陽一郎/平井 秀
竹下ひろし/中村 敏彦/衛藤 祐子
佐藤 裕史
Writers……中嶋 昭歩/大竹 雅法
丸山 秀樹/山本 裕司/山崎 拓
超音速(渡部功一/安田亮)/小峯徳司
岡本 敦行/西川 真貴/工藤 裕貴
菊池 晃弘/井沢 寛/今村 文二
小林 研一/奥山 浩幸/岡田 直子
Photographers……福家久仁子/林 久平
倉部 和彦/林 克典/岩瀬 典久
分部 辰浩/庄司 康治/加藤 幸広
Designers……12 to 12
(野口 敏治/三宅ひさし/内堀 明美
桑原 晶子/高見みなこ/藤井 学)
アトム・スタジオ/I'LL PRODUCTS
小林 博明/斉藤 和代/渡辺 省三

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン
勝ファミコン

●ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。

第5号
1989年3月24日
特別定価 340円
発行人 角川春樹
編集人 佐藤辰男
発行所 角川書店
住 所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-9861
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所 大日本印刷株式会社
雑誌コード 27004-3/24

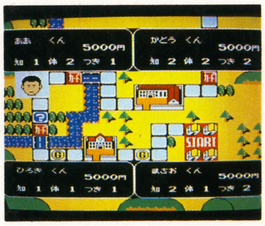
©Kadokawashoten 1989
Printed in Japan
※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

月刊ドラゴンマガジン
FANTASY SENSATION
DRAGON
Magazine
4月号
2月28日(火)発売!
580yen
絶賛発売中!
●小説
風の大陸
竹河聖 いのまたむつみ
アンバランスな放課後
赤川次郎 あいかわももこ
スクラップドリーマー
園田英樹 平野俊弘
ハイパータイマーネーナ
岬兄悟 あろひろし
●COMIC
機神幻想ルーンマスカー
出渕裕
VAELBER SAGA
結城信輝
DRAGON HALF
見田竜介
宇宙皇子
灼熱の竜騎兵
ファイブスター物語
●特集
美樹本晴彦作品特集
エルヴァース●トップをねらえ●機動戦士ガンダム0080
富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375㈹ 振替/東京7-86044

月2回発行 ㊙ファミコン vol.5
1989年3月24日発行(毎月2回第2・第4金曜日発行)第4巻第5号通巻71号 昭和61年10月27日第三種郵便物認可
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(221)9861(編集部)
☎03(817)8523(販売部)
特別定価340円

キャッチ・ザ・ハート ―― TAITO

平成元年3月17日金曜日発売!! 5,900円。
ファミリーコンピュータ用ROMカセット



このゲームただのボードゲームタイプと思ったら大きな間違いだ。例えばゲームをする前にモンタージュ形式でつくった自分の顔が年老うごとにハゲになったり子供の時歌合戦に出場した時はコントローラⅡのマイクで実際に歌いその歌唱力により優勝するとアイドル歌手としてデビューしたりとあなたの人生をリアルに展開してしまうのです!

オペレーションウルフ

3月31日発売

本格的戦略シューティングゲーム!!

自分で戦略をたてながら敵を攻略していくことができる。プレイヤーはマシンガンとロケット砲を携え、単身人質を脱出させる。成功するかは君の腕次第!!

価格5,900円
ファミリーコンピュータ用ROMカセット

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。© TAITO CORP. 1989

タイトーファミコン情報局 東京03(239)4000 高松0878(33)6340

本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 株式会社タイトー

T4912700403349

©Kadokawashoten 1989
大日本印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌27004-3/24